NAGAH™

Una Guía para Hombre Lobo: El Apocalipsis™
Libro de Raza Cambiante 9

HISTORIA: CARL BOWEN ILUSTRACIONES: MELISSA URAN TIPOGRAFÍA: AILEEN E.

LEVÁNTATE. NO TE VAS A QUEDAR HASTA MAÑANA.
SABES CÓMO CONTACTAR CONMIGO SI QUIERES VOLVER A VERME. ¿LO HARÁS?
VETE A CASA.
QUE ME MATEN SI LO HAGO.
"CIERTAMENTE ALGO SUCEDE EN LA REJA DE TU VENTANA. DEJAD, PUES, QUE VEAS LO QUE SUCEDE ALLÍ..."

VUESTRA SEÑORA HA SIDO MUY GENEROSA. PERO ESTOY UN POCO CANSADO PARA VOSOTRAS DOS. QUIZÁS SI VOLVÉIS MAÑANA POR LA NOCHE...
NO ES POR ESO POR LO QUE ESTAMOS AQUÍ, LEWIS GEDRICK. TESTIGO-DE-MAJESTAD.
¿CÓMO ES QUE CONOCÉIS ESE NOMBRE? ¿QUIÉNES SOIS?
JUICIO. TIENES QUE RESPONDER POR 400 ASESINATOS.
QUÉ ABSURDO... ¿DÓNDE HABRÉ PUESTO EL MECHERO?
YO NO MATO GENTE. TENÉIS AL HOMBRE EQUIVOCADO.
¿DE QUÉ ESTÁIS HABLANDO?
ERES RESPONSABLE DE 400 MUERTES. LA MASACRE DE JALLIANWALA BAGH HACE TRES DÍAS FUE POR TU CULPA. ES EL CRIMEN POR EL QUE DEBES RESPONDER.

NO HACE MUCHO LOS LÍDERES NACIONALISTAS INDIOS KITCHLOO Y SATYAPAL FUERON ARRESTADOS EN AMRITSAR Y DEPORTADOS POR ORDEN DE MILES IRVING, EL COMISIONADO BRITÁNICO. POR HABER DIRIGIDO PROTESTAS CONTRA EL ACTA ROWLATT DE TU GOBIERNO.
ENFURECIDOS, LOS CIUDADANOS SE REBELARON.
KITCHLOO Y SATYAPAL SE CONVIRTIERON EN HÉROES DESPUÉS DE QUE EL DIVINO HARTAL FALLARA. DESPUÉS DE SUS ARRESTOS, LOS CIUDADANOS TRATARON DE EXIGIR SU LIBERACIÓN AL COMISIONADO IRVING. MARCHARON HASTA SU TIENDA Y FUERON TIROTEADOS POR SOLDADOS BRITÁNICOS.
HACE TRES DÍAS, LOS MANIFESTANTES PLANEARON EN SECRETO UNA REUNIÓN EN LA PLAZA EN EL DÍA DEL FESTIVAL DE LA PRIMAVERA DE BAISAKHI.
AL GENERAL REGINALD DYER SE LE ORDENÓ QUE RESTABLECIERA EL ORDEN. CONOCÍA LOS PLANES DE LA PROTESTA Y LLEGÓ CON LA INTENCIÓN DE DETENERLA.
LAS REUNIONES PÚBLICAS HABÍAN SIDO PROHIBIDAS EN AMRITSAR POR EL GOBIERNO BRITÁNICO. EL GENERAL DYER AFIRMÓ QUE SUS ACCIONES ERAN NECESARIAS PARA CREAR UN "EFECTO MORAL EXTENDIDO."
FUNCIONÓ. HUBO 400 MUERTOS Y MÁS DE 1,200 HERIDOS.

"SEA ESA PALABRA VUESTRA SEÑAL DE PARTIDA PÁJARO O ESPÍRITU MALIGNO."
AYER TU GOBIERNO DECLARÓ LA LEY MARCIAL.
SÉ TODO ESO. ¿POR QUÉ DEBERÍA RESPONDER POR ELLO? NO APRETÉ NINGÚN GATILLO. NI SIQUIERA TIRÉ UNA PIEDRA.
PERO TODO OCURRIÓ POR TU CULPA.
¿Y SE SUPONE QUE YO DEBÍA SALVAR A ESAS PERSONAS EN LA PLAZA? ESA NO ES TAREA DE MI PUEBLO.
SE TE ENCOMENDÓ VIGILAR, PERO HICISTE ALGO MÁS. INTERFERISTE.
TE HEMOS ESTADO VIGILANDO, TESTIGO-DE-MAJESTAD. TUS ACCIONES HAN PREPARADO UN FESTÍN PARA EL WYRM EN ESTE LUGAR.
NO PODÍA PERMITIR QUE LOS CIUDADANOS SE REBELARAN.
TENGO UN DEBER HACIA EL REY Y MI PAÍS.
TIENES UN DEBER MÁS ELEVADO HACIA QUIEN TE CREÓ.
ESTABAS ESPIANDO A KICHLOO Y SATYAPAL. DESCUBRISTE DÓNDE SE OCULTABAN Y LOS ENTREGASTE A LAS AUTORIDADES BRITÁNICAS.
TAMBIÉN DESCUBRISTE LOS PLANES DE LA PROTESTA DE BAISAKHI. LE CONTASTE AL GENERAL DYER LO QUE ESTABA A PUNTO DE SUCEDER.

CRISTO TODOPODEROSO...

"NO HAY BÁLSAMO EN GALAAD."

HABLASTE DEMASIADO.
TIENEN QUE SABER POR QUÉ.
ES EL ÚNICO CONSUELO QUE PODEMOS DARLES.
¿Y QUÉ HAY DE ELLA? ¿SERÁ UNA MOLESTIA?
NO. NO NOS RECORDARÁ. LOS WANI YA SE HAN ENCARGADO. PONLA EN LA CAMA.
BIEN. AHORA VEN Y LLÉVAME.

NAGAH™

Las Reinas Bajo el Río

Por Kraig Blackwelder, Carl Bowen y Ethan Skemp
Hombre Lobo Creado por Mark Rein·Hagen

Créditos

Autores: Kraig Blackwelder, Carl Bowen y Ethan Skemp.
Material herpetológico adicional: Nick Espósito.
Hombre Lobo y el **Mundo de Tinieblas** creado por Mark Rein •Hagen.
Sistema Narrativo diseñado por Mark Rein •Hagen.
Editora: Aileen E. Miles.
Directora artística: Aileen E. Miles.
Ilustraciones: Jeff Holt, Leif Jones, Steve Prescott, Alex Sheikman, Ron Spencer, Melissa Uran.
Tipografía, diseño y diseño de portada: Aileen E. Miles.
Ilustración de contraportada: Steve Prescott.

Créditos de la Edición en Español

Traducción y Corrección de Estilo: Magus
Maquetación y Acomodo Tipográfico: Nogard

La Biblioteca de la Hermandad

La Biblioteca de la Hermandad ha sido creada como una forma de promover y rescatar el Viejo Mundo de Tinieblas mediante el escaneo, traducción, recopilación, creación y maquetación de manuales de todas sus líneas, incluyendo tanto material oficial como no oficial.

La Biblioteca funciona en base a las colaboraciones de todos nosotros (y cada vez es más el trabajo), por lo que necesitamos nuevos colaboradores para tareas específicas, como Traductores, Extractores de texto y Maquetadores para publicar libros nunca llevados al español. Del mismo modo, cualquier colaboración o aporte será agradecida.

Sigue a la Biblioteca de la Hermandad:
https://www.facebook.com/groups/312138748821350/
http://labibliotecadelahermandad.blogspot.mx/
Labibliotecadelahermandad@gmail.com

©2001 White Wolf Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. Queda exprésamente prohíbida la reproducción de este material sin permiso escrito de la editorial, salvo para propósitos de reseña, y para hojas de personaje en blanco, las cuales podrán ser reproducidas sólo para uso personal. White Wolf, Vampiro: La Mascarada, Vampiro: Edad Oscura, Mago: La Ascensión, Cazador: La Venganza y Mundo de Tinieblas son marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. Hombre Lobo: El Apocalipsis, Wraith: El Olvido, Changeling: El Ensueño, Guía del Jugador de Hombre Lobo, Nagah y Ratkin son marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. Todos los personajes, nombres, lugares y texto presentes son copyrigth de White Wolf Publishing, Inc.

La mención o referencia a cualquier compañía o producto en estas páginas no es una afrenta a los derechos o al copyrigth concerniente.

Este libro usa lo sobrenatural como entorno personajes y tema. Todos los elementos sobrenaturales son ficción y con ese propósito se contemplan. Léase con discreción.

Echa un vistazo a White Wolf en línea en: http://www.whitewolf-publishing.com/
VERSIÓN EN INGLÉS IMPRESA ORIGINALMENTE EN LOS ESTADOS UNIDOS

WHITE WOLF
GAME STUDIO

Nagah™

Contenidos

Introducción: La serpiente despierta 12

Capítulo Uno: La Gran Saga 18
La historia de la Raza Cambiante olvidada.

Capítulo Dos: Anillos Dentro de Anillos 38
La sociedad de las Nagah, desde sus Auspicios a su lugar en el mundo.

Capítulo Tres: La Primera Muda 62
Creación del personaje, Dones, Ritos y Fetiches.

Capítulo Cuatro: Canciones de las Ejecutoras 104
Narrando la Crónica Nagah.

Apéndice Uno: Jueces 114
Personajes de ejemplo y Nagah destacadas.

Apéndice Dos: Piel de serpiente 127
Información del mundo real sobre las serpientes.

Introducción: La Serpiente Despierta

-¿Quién es Nag? –dijo-. Yo soy Nag. El gran dios Brahma puso su marca sobre todo nuestro pueblo cuando la primera cobra extendió su capucha para apartar el sol de Brahma mientras dormía. ¡Mírame y téme me!

— Rudyard Kipling, "Rikki-Tikki-Tavi"

Habría sido el jardín más hermoso que jamás hubiera existido en la Tierra, si se encontrara en la Tierra. Pero no era así. Era una perfección que ningún jardín viviente lleno de insectos y gusanos podía igualar, el hogar de brillantes pájaros de los colores del arco iris que trinaban de un árbol esmeralda a otro. Si uno caminaba lo suficiente, llegaría hasta unos grandes muros construidos con piedra espiritual, que se alzaban como montañas de mármol contra las corrientes cambiantes del mundo del espíritu que se extendía más allá. Un visitante incluso podría haberse cruzado con las enormes puertas de oro adornadas con dragones tallados –pero sólo si los señores que se encontraban más allá de esas puertas así lo deseaban. Era el Paraíso, rodeado de muros monstruosos y vigilado por grandes espíritus de dragones.

Y cada visitante que había llegado a este jardín maravilloso en el último año siempre se había marchado con el mismo temor –el temor de vivir para contemplar cómo los muros se derrumbaban.

Tres Nagah se sentaban junto a una fuente cerca del centro del jardín, recostadas sobre los bancos almohadillados y los suaves cojines a la sombra de una gran palmera. A primera vista un observador podría asumir que se encontraban relajadas, incluso dormitando, debido a su posición informal y el tono tranquilo de su conversación –pero la tenue tensión de sus miradas y la ligera aspereza de sus voces proporcionaban una impresión diferente.

Una era una mujer que llevaba su cabello largo y suelto y se vestía con la ropa informal de una viajera. Su sonrisa era suave y su aspecto amable, aunque en aquel momento no sonreía. La segunda era un hombre chino, o por lo menos en parte, había un estilo indefinido en sus rasgos que apuntaban a alguna otra herencia. Jugueteaba con la joya que adornaba su frente mientras se reclinaba, observando más allá de sus compañeras en el jardín. La última era un hombre esbelto y de mirada dura, y vestía una túnica de seda como si fuera un estandarte. Y a pesar de la tensión latente en el aire entre las tres, habría sido poco menos que imposible encontrar a tres personas tan unidas como el Nido del Paso de la Noche.

–Somos las únicas en el jardín –musitó la mujer–. Resulta extraño. ¿Será verdad que somos las únicas Nagah del mundo que han invocado a las Sesha en los pasados días?

El hombre con la frente enjoyada introdujo una mano en la fuente, la sacó ahuecada y después se la pasó por el pecho.

–No me atrevo a decir que somos tan pocas –suspiró–. ¿Pero quién podría decirlo? Espero que no sea un mal augurio.

–Yo también –contestó la mujer–. Pero las Sesha deben dormir en algún momento, así que quizás no sea tan raro.

El otro hombre del Nido se limitó a gruñir evitando la cuestión.

La mujer contempló de manera solemne el gran saco de terciopelo que se encontraba en el suelo entre los tres.

–Por lo menos el viejo está durmiendo profundamente. Se lo merece.

–Déjalo estar, Sajita –El tercer hombre de mirada de acero, contempló el saco con desagrado como si estuviera lleno de estiércol–. No nos han convencido de que se merezca otra cosa que un mordisco rápido y una dosis aún más rápida de veneno.

–Permíteme que te recuerde, Dardo-de-Indra –dijo el otro hombre, irguiéndose un poco– que tú tampoco nos has convencido de que haya suficientes evidencias para que merezca la muerte. Es por eso que nos encontramos aquí una estación antes de tiempo.

–Aunque nos avergüence –añadió Sajita con suavidad.

–Sí –la Nagah llamada Dardo-de-Indra cambió de posición ligeramente–. Por primera vez en nuestras vidas nos encontramos en un callejón sin salida, el estado lamentable en el que nos encontramos, Nido mío. Yo discuto por prudencia. Vosotros discutís por compasión. Y Barco-de-Dragón no se decanta por ninguno de nosotros.

–No, y no lo haré –La Nagah china no parecía avergonzada-. Me conoces, Indra. Si se tratara de cualquier otro espía, de cualquier otro objetivo, las cosas serían diferentes. Pero ante algo semejante nos estaríamos precipitando si no trajéramos un caso como éste ante las Sesha antes de cerrarlo por completo.

–Y yo creo que estamos actuando mal involucrando a las Sesha. Somos jueces. Somos ejecutores. Castigamos; no perdonamos a menos que las circunstancias sean incuestionablemente extraordinarias.

–¿Y no lo son? –Sajita dejó caer su largo cabello, lo estiró y devolvió la mirada a Dardo-de-Indra– Por lo que sabemos, no es un Khurah ordinario. Ha vivido más de un siglo y medio, algo increíble para los suyos. Su sabiduría debe ser profunda. Merece la oportunidad de vivir.

–Das demasiado mérito al coyote –replicó Dardo-de-Indra con un tono gélido–. Tiene la lengua suelta. Sin duda antes o después las palabras equivocadas caerán de su boca en el suelo y alguien las encontrará.

En algún lugar por encima de las copas de los árboles, cerca del techo abovedado del jardín, repicó suave una campanilla. Las tres Nagah miraron por reflejo hacia arriba, entonces se miraron entre sí y se levantaron a la vez. Dardo-de-Indra levantó el saco de terciopelo y se lo echó suavemente al hombro.

–Muy bien, Nido mío –dijo Barco-de-Dragón–. Ahora veremos.

Y dicho eso, las tres serpientes cambiantes entraron sin decir una palabra en la Sala de las Sesha.

El Pueblo Serpiente

La humanidad siempre ha sentido una fascinación aterradora y particular hacia la serpiente. Las serpientes no son nada que una persona podría considerar "normal" –se deslizan sobre su vientre en lugar de caminar sobre patas, están cubiertas de escamas suaves en lugar de pelo o plumas, y son inquietantemente silenciosas salvo por sus ocasionales siseos. Nunca parpadean; saborean el aire con sus lenguas. Mudan sus pieles de manera regular, casi como si ganaran una renovada juventud –y por supuesto, algunas de ellas pueden matar con solo morder una vez a una persona. Para muchas culturas son las criaturas más místicas que existen –o la personificación de todo lo que temen los humanos.

Y en el Mundo de Tinieblas la humanidad tiene especial razón para temer o venerar a la serpiente (o ambas cosas). Porque en el Mundo de Tinieblas existe su propia raza de serpientes que pueden mudar de piel para tomar forma humana, criaturas de gran sabiduría que pueden matar de forma imposiblemente rápida y sin esfuerzo.

El Mundo de Tinieblas tiene a las Nagah.

¿Quiénes Son Las Nagah?

Aunque las serpientes cambiaformas aparecen aquí y allá en historias y leyendas de todo el mundo –especialmente en la India- para el resto de las Razas Cambiantes las Nagah sólo son una nota histórica a pie de página. Según cuentan las historias, las serpientes cambiaformas fueron cazadas hasta la extinción durante la Guerra de la Rabia, y pocos cambiaformas las echan de menos. Las pocas historias que han sobrevivido sobre las Nagah las describen como criaturas distantes y frías, sin ningún propósito aparente en el plan de Gaia –quizás la baja más prescindible de las Razas Cambiantes.

Pero las historias están equivocadas en ambos casos. La verdad es que las Nagah recibieron un propósito –y no se extinguieron. Y las Hijas de Serpiente harán todo lo que puedan para asegurarse de que la Nación Garou y las demás Razas Cambiantes nunca lo descubran.

Cuando el mundo era joven, las Nagah recibieron la tarea de vigilar a las demás Razas Cambiantes, asegurarse de que sus hermanos y hermanas realizaban su trabajo correctamente y bien. No necesitaban recompensar a quienes eran fieles a Gaia y a su deber –quienes actuaban bien ya recibían suficiente recompensa, sino que actuaban sobre quienes traicionaban su deber, quienes abusaban de la confianza que se les había concedido –esos cambiaformas eran los verdaderos objetivos de las Nagah. Porque las Nagah habían recibido veneno –y su trabajo era castigar.

Por desgracia, ni siquiera las Nagah eran inmunes a la corrupción y una de ellas sucumbió a la tentación quizás en el peor momento posible. Como resultado, las Nagah fueron incapaces de realizar su deber con suficiente diligencia como para evitar la Guerra de la Rabia –y durante esa guerra, murieron tantas Nagah para que las supervivientes pudieran ocultarse, que las demás Razas Cambiantes estaban más que dispuestas a creer que se habían extinguido.

Sin embargo, las Nagah se negaron a permitir que esa creencia obstaculizara el cumplimiento de su deber. Siguieron vigilando en silencio a sus hermanos cambiaformas, marcando a quienes traicionaban su deber. Muchos de esos criminales terminaban encontrando un destino bien merecido en las garras de sus propios compañeros –pero quienes creían poder evadir la justicia se encontraban con que las Nagah los esperaban.

Las Nagah no son perfectas. Incluso cuando se encontraban en el auge de su poder, no podían castigar a todos los traidores o quebrantadores de leyes. Más de un cambiaformas ha traicionado sus ideales con el paso de los milenios y ha conseguido sobrevivir para reír el último. La justicia no es absoluta en el Mundo de Tinieblas. Pero las Nagah se niegan a renunciar a su deber; aunque pueda parecer una guerra perdida, continuarán vengando los pecados más terribles hasta que llegue el Apocalipsis.

Sangre Fría y Caliente

El ambiente de una historia enfocada en las Nagah será bastante diferente de una enfocada en los hombres lobo. Una historia pura de **Hombre Lobo** contiene una mezcla de violencia explosiva y frenética y diversidad espiritual desatada. Por otra parte, una historia de Nagah se enfoca en un tipo de violencia por completo diferente –de la variedad fría y premeditada- y un reparto limitado de espíritus de apoyo unidos por un mismo tema.

Las Nagah son profesionales consumadas –o por lo menos, es el ideal al que aspiran. Una Nagah sabia nunca permite que sus sentimientos personales interfieran en una misión; están entrenadas para cometer los menos errores posibles, y golpear con velocidad y sigilo superhumanos.

Pero aunque las Nagah se adiestran para no cuestionarse nunca la necesidad de sus actos, no son tan frías como pudiera parecer. Las serpientes cambiaformas son muy capaces de sentir alegría y dolor, furia y culpabilidad. Debido a su asociación constante con la muerte, las Nagah han aprendido a apreciar las inconmensurables alegrías de la vida.

De esta manera, las Nagah son tan defectuosas como cualquiera de los cambiaformas a los que se dedican a vigilar. No permiten que su temperamento se apodere de ellas tan a menudo como los Garou –pero también carecen de las pasiones beneficiosas de los hombres lobo y de las relaciones estrechas con su Parentela. La verdad es que no son tan frías e insensibles como las Ananasi –lo que puede causarles problemas a la hora de desempeñar la tarea que define sus vidas. Las Nagah se sienten impulsadas a alcanzar una perfección que siempre está fuera de su alcance –y por lo tanto se convierten en un elemento fascinante para explorar en un juego de rol.

Interpretar a los Asesinos

Las exigencias de un personaje Nagah son relativamente obvias, y desde luego no pueden ignorarse. Lo primero y lo más importante, las Nagah son los peores personajes cambiaformas posibles a la hora de intentar mezclarlas en Crónicas mixtas de cambiaformas. Si una Nagah se une a una manada de Garou o de otros cambiaformas, esa Nagah puede esperar la llegada de escuadrones enteros de serpientes cambiantes de diverso rango que tratarán de eliminarla a ella y al resto de su manada tan rápidamente como sea posible. Como raza no se asocian de manera deliberada con ninguna otra criatura sobrenatural –por lo menos cuando existe la posibilidad de que su verdadera naturaleza salga a la luz. No constituye un problema tan grande en las Crónicas Hengeyokai, pero cualquier Nagah que participe en un *sentai* de Hengeyokai debe procurar ser tan secretista como sea posible al relacionarse con cualquiera que no esté relacionado con su corte.

Otro rasgo de las serpientes cambiantes que podría desanimar a algunos jugadores es el aire desapasionado de las Nagah en general. Las Nagah hierven con la Rabia, pero les afecta de manera diferente. Una Nagah no tiene estallidos de temperamento o histriónicos lamentos; no se ponen poéticas sobre el amor eterno que sienten por sus compañeras

ni realizan juramentos dramáticos de terrible venganza. Interpretar una Nagah es un ejercicio de sutileza, algo que no es para todo el mundo.

Por lo tanto, si algunos de los placeres más elaborados de la interpretación son negados por las serpientes cambiantes, ¿para qué interpretar una Nagah –o más adecuadamente, un Nido de Nagah? La respuesta es mística. Las mismas reglas que prohíben a una Nagah disfrutar de asociaciones casuales y soliloquios melodramáticos proporcionan a las serpientes cambiantes un aire exótico y misterioso. El "Estilo" es algo completamente subjetivo, pero las Nagah desde luego encajan bien en el estereotipo de quien "sigue sus propias reglas".

Además, como las Nagah no se asocian con las demás Razas Cambiantes, todo lo viejo puede volver a ser nuevo. Un grupo de personajes Nagah puede disfrutar de la oportunidad de observar a la Nación Garou y a todas las demás Razas Cambiaformas con una mirada neutral y desapasionada. Como están encargadas de juzgar *correctamente* a sus objetivos, a veces las Nagah pueden ver las virtudes (o pecados) que otros ignoran. Los jugadores que están acostumbrados a los viejos estereotipos como "Todos los Señores de la Sombra son traicioneros e indignos de confianza" podrían ver las cosas bajo una luz completamente nueva cuando sus personajes Nagah se vean obligados a reconocer la devoción a la justicia de un objetivo de los Señores de la Sombra o su pasión por conseguir una Nación Garou más sabia y fuerte. De forma similar, los jugadores que están acostumbrados a ver a los Corax en conjunto como benévolos y chistosos podrían descubrir una perspectiva nueva cuando juzguen a un Corax cuyas investigaciones y tácticas incendiarias hayan destruido las vidas de numerosos inocentes.

Finalmente, interpretar a una Nagah puede ser un ejercicio de equilibrio intelectual –e incluso emocional. Las Nagah valoran el equilibrio como un ideal, lo cual resulta especialmente complicado en estos días en los que el Wyrm del Equilibrio ha degenerado en el Wyrm Corruptor. El exceso de cualquier cosa es algo que debe evitarse, un principio que requiere disciplina constante. Las Nagah deben equilibrar el derramamiento de sangre con la preservación, el mundo humano con la naturaleza. Es una perspectiva muy filosófica para un juego de rol, pero también tiene sus méritos. Explorando los ideales de las Nagah, se puede encontrar el potencial de aprender algo nuevo sobre la forma de ver el mundo.

Cómo Usar Este Libro

Como los demás libros de Razas Cambiantes, **Nagah** está dirigido tanto para jugadores como Narradores. Es importante recordar, *especialmente* en el caso de las Nagah, que la mera existencia de reglas que permitan crear un personaje de un tipo particular no es lo mismo que el derecho indiscutible a jugar con ese personaje en cualquier Crónica. Las Nagah no encajan bien con los demás, y un Narrador tiene derecho más que sobrado a prohibir la interpretación de personajes Nagah en ninguna circunstancia salvo en una Crónica con todos los personajes Nagah si así lo decide. Después de todo, las Nagah pueden crear una historia menos divertida para los jugadores que los personajes que no sean serpientes cambiantes.

Pero dicho esto, esperamos que este libro siga un largo camino para convencer hasta a los jugadores más recalcitrantes de que una Crónica de Nagah desde luego vale un esfuerzo adicional. Puede que las serpientes cambiantes no sean los personajes más adecuados para una Crónica mixta, pero una Crónica enfocada en las asesinas de las Razas Cambiantes puede ser tan intensa y gratificante como quieras.

Capítulo Uno: La gran saga detalla la historia de las Nagah desde su perspectiva, incluyendo su conocimiento único sobre la Guerra de la Rabia y sus inicios.

Capítulo Dos: Anillos dentro de anillos se centra en la sociedad Nagah, desde su organización a su distribución global, opiniones sobre otros cambiaformas e incluso otros grupos sobrenaturales. Aunque las Nagah no se organizan en clanes, tribus o grupos más grandes que tres (salvo las Sesha), sus tradiciones culturales son tan ricas como la de cualquier otra Raza Cambiante, y pueden encontrarse en cualquier parte donde se las necesite.

Capítulo Tres: La primera muda entra en los entresijos de la creación de personajes y todas las reglas esenciales para crear un personaje Nagah bien redondeado. Contiene detalles de todos los rasgos peculiares para las serpientes cambiantes, así como los efectos en el juego de sus Auspicios, Razas, Dones, Ritos y otras herramientas de su cultura.

Capítulo Cuatro: Canciones de las ejecutoras está dirigido en gran parte al Narrador. Trata sobre consejos para crear desafíos y dirigir una Crónica de Nagah o utilizar Nagah en otro tipo de Crónicas.

Apéndice Uno: Jueces contiene cuatro personajes Nagah (uno de cada Auspicio) adecuados para insertar de inmediato en una Crónica, así como unas pocas leyendas de las más grandes Nagah y las más infames que han pasado juicio en el mundo.

Finalmente el **Apéndice Dos: Piel de serpiente** presenta información útil sobre las serpientes del mundo real (especialmente las venenosas), lo mejor para interpretar correctamente a la otra mitad del mundo de las Nagah.

Léxico

Aguas de Serpiente: Claros acuáticos santificados y reclamados por las Nagah.

Ahi: Nagah Metis.

Ananta: Los "reinos cubil" Umbrales que utilizan las Nagah; al contrario que otros reinos cubil son transportables.

Apsa: Un poderoso Incarna del agua fresca y corriente como ríos y arroyos. Muchas Nagah lo igualan al hindú "Ganga."

Azhi Dahaka: La "forma de guerra de las Nagah."

Balaram: "Homínido"; balaram con minúscula se refiere a la Raza de las Nagah nacidas humanas, mientras que Balaram con mayúscula, se refiere a la forma humana de todas las Nagah.

Corona: Uno de los concilios regionales de las Nagah.

Devi: Gaia; la Madre Esmeralda. En particular se refiere a los aspectos "conocidos" de Gaia que pueden ser expresados a otros, en lugar del conjunto de Gaia.

Edad de los Reyes: La época legendaria en la que las Nagah vivieron junto a los humanos más abiertamente que cualquier otro cambiaformas desde entones.

Estanques enjoyados: Jerga de las jóvenes Nagah para las Aguas de Serpiente.

Jurlungur: La Corona que supervisa Australia y el Pacífico Sur.

Kali: El Auspicio de invierno, impulsado a dirigir y a actuar con eficacia.

Kali Dahaka: La "gran serpiente" de las Nagah.

Kamakshi: El Auspicio de primavera, inclinado a las acciones de renovación y curación.

Kamsa: El Auspicio de otoño; que suelen comportarse con inclinación psicológica y analítica.

Kartikeya: El Auspicio de verano, las Nagah que suelen ser las más extrovertidas de la raza.

Khurah: Los cambiaformas que no son Nagah. El término tiene la connotación de "nuestra carga" o "nuestros protegidos."

Naginah: Un término arcaico para las mujeres Nagah. Más habitual entre los Parientes "que conocen" que entre las propias Nagah.

Nandana: El Ananta de las Sesha; el "jardín divino" y el primero entre los Ananta que lleva a la puerta de Xi Wang Chi.

Nemontana: La Corona de las Nagah que han asumido el deber de juzgar a la población cambiaformas de Europa.

Nido: La unidad social más básica de las Nagah; una "manada" nómada de dos o tres serpientes cambiaformas.

Samskara: Ritos Nagah.

Sannyasin: La renuncia de una Nagah.

Sayidi: La Corona que supervisa a las Nagah del África subsahariana.

Sesha: El consejo gobernante y la autoridad más elevada de gobierno de la raza Nagah.

Silkaram: La forma en gran parte humana y parcialmente reptil de las Nagah; aproximadamente equivalente a la forma Glabro de los Garou.

Tres Madres, las: Los espíritus de Tierra, Luna y Río; más propiamente Gaia, Selene y Apsa.

Vasuki: La forma "cobra" de las Nagah, aunque puede ser de cualquier especie de serpiente venenosa.

Vritra: La Corona de las Nagah que establece su juicio sobre los cambiaformas de la India y Asia.

Wani: Los grandes espíritus dragón que constituyen los maestros definitivos de las Nagah, protegiendo sus secretos y enseñándoles Dones. También llamados "Los Reyes Dragon" y "Lu Long."

Xi Wang Chi: El Reino Umbral de los Wani.

Yamilka: Pueblo serpiente de las leyendas árabes; un nombre asumido por la Corona Nagah que establece su juicio sobre Oriente Medio y el Norte de África.

Zuzeka: La Corona Nagah que vigila América.

Inspiración Recomendada

Películas

Las películas sobre asesinos y mercenarios son relativamente fáciles de encontrar. El truco es encontrar las que realmente valen la pena. Una película de James Bond podría servir como inspiración decente para una Crónica Nagah, pero el personaje de Bond es un poco flipante y sus villanos normalmente bastante exagerados. *Pulp Fiction* también es una película influyente, pero no tiene un ambiente ofidio.

La principal diferencia entre la mayoría de estas películas y la forma de hacer las cosas de las Nagah es que los asesinos humanos actúan solos, y las serpientes cambiantes no tienen ese lujo. De todas maneras, merece la pena echarles un vistazo.

El Castigador –Sólo bromeaba.

Ghost Dog: El camino del samurai –Aunque el protagonista realmente no tiene un "aspecto Nagah", de todas formas es un gran vistazo a la vida de un mercenario que está muy preocupado por su honor personal. También merece la pena verla para descubrir un par de las técnicas de asesinato más ingeniosas.

The Killer (El asesino) –Aunque existen muchas licencias dramáticas en esta película, es esta colaboración entre John Woo y Chow Yun Fat lo que realmente comenzó la locura por las películas de acción de Hong Kong. Una película original que influenciaría a muchos directores de cine.

Nikita –Esta película es un clásico a los motivos por los que una persona no puede considerar el asesinato como un trabajo rutinario. La película original (*La Femme Nikita*) se recomienda por encima de la versión estadounidense (*Point of No Return*) y la serie de televisión.

El profesional/ El Perfecto Asesino –Esta historia sobre un mercenario inmigrante es especialmente significativa por su enfoque sobre la relación entre el protagonista y una niña que queda a su cargo.

Libros y cómics

Garth Ennis y John McCrea, *Hitman* –Aunque esta serie de cómics de DC ha terminado hace tiempo, intenta encontrar algunas recopilaciones. El sentido del humor tiene más de Ratkin que de Nagah, pero por debajo del mundo descontrolado y las horripilantes escenas de muerte se encuentran enterrados varios de los fundamentos del código de los asesinos, escalas de moralidad fluctuante y el valor de los amigos de verdad.

Kazuo Koike y Goseki Kojima, *Lobo Solitario y cachorro* –Por suerte este clásico cómic japonés ha sido reeditado en varias recopilaciones. Sigue la historia de un ronin convertido en asesino y su hijo con incursiones en varios escenarios históricos. El glosario que describe segmentos de la cultura feudal japonesa es un bonus adicional.

Hiroaki Samura, *La espada del inmortal* –Como *Lobo Solitario y cachorro*, se trata de otro manga de samurais (también con varias reediciones), pero que profundiza en lo fantástico –asesinos inmortales, extraños espadachines y el tema recurrente de la justicia enfrentada a la venganza. Con ilustraciones magníficas y una caracterización excelente.

Ramayana y *Mahabharata* –Las sagas épicas más importantes de la cultura hindú, increíblemente adornadas y una maravillosa inspiración para Crónicas ambientadas en la Edad de los Reyes. Las adaptaciones de William Buck (que no son traducciones literales) que se citan en este libro no son académicas, pero son mucho más comprensibles para el lector occidental.

Capítulo Uno: La Gran Saga

De las profundidades del suelo se alzaron cuatro elevadas Nagas, como grandes cobras, las guardianas del tesoro de las riquezas de la Tierra; sus capuchas estaban desplegadas; siseaban y se movían, inspirando y escupiendo fuego, dirigiendo sus ojos rojos hacia la gente; estaban vestidas de joyas y sus escamas plateadas eran como la luz de la luna sobre las olas del océano en la noche. A medida que la grieta del suelo se extendía, las serpientes se situaron en las esquinas, y de las profundidades surgió un trono tallado de piedra, envuelto en raíces y adornado de diamantes.

Y en ese trono se sentaba la Madre Tierra.

— El *Ramayana* (traducción de William Buck).

El Juicio

Anteriormente el Nido del Paso de la Noche se había presentado ante el tribunal de las Sesha en varias ocasiones, y en cada ocasión el salón había cambiado un poco. Esta vez el salón no era como un antiguo tribunal administrativo chino –era espacioso, con un techo elevado, con el suelo, las paredes y las gruesas columnas de madera pulida. En la sala había poca decoración, aparte de varias inscripciones talladas en las paredes, citas de la ley Nagah.

Las tres Nagah, que todavía llevaban su carga, atravesaron la sala para al final arrodillarse ante un amplio estrado situado ante la pared más alejada. Sobre el estrado había varios bancos amplios, un escritorio recubierto de brocado escarlata sobre el que se encontraban varios instrumentos de escritura y sellos oficiales. Tras el estrado se encontraban las Sesha.

Había nueve. Tres se sentaban en los bancos en forma humana; otras tres llevaban sus pieles de cobra, enroscadas en cestas acolchadas que colgaban del techo; las otras tres se alzaban en los enormes anillos de la forma Azhi Dahaka. Algunas llevaban ropas modernas; otras se envolvían en el lujo de las cortes de reyes hace mucho tiempo convertidos en polvo. Y por encima de la cabeza de las nueve Sesha, colgando en el aire, brillaba una corona dorada.

El Nido se arrodilló sobre el duro suelo, inclinando profundamente sus cabezas ante las nueve Sesha, antes de que Dardo-de-Indra les mostrara su cautivo. Entonces las tres Nagah levantaron de nuevo la mirada y contemplaron a las nueve grandes Sesha que se encontraban ante ellas. A un gesto de una de las tres que llevaban la forma Balaram, el Nido se levantó de nuevo. Otra de las nueve, una cobra larga de amplia capucha, miró directamente a los ojos de Sajita, que se encontraba entre sus compañeras de nido. Una voz resonó en su cabeza:

"Habla."

Ella se inclinó.

–Sesha, recibid nuestra más profunda gratitud por concedernos esta audiencia en tan poco tiempo.

"Mi Nido y yo seremos breves. El asunto que traemos ante vos se encuentra en el gran saco de terciopelo que tenéis aquí. Contiene un Nuwisha viejo y bastante hábil llamado Muchaspieles. Mi Nido y

yo lo descubrimos siguiéndonos. De inmediato intentamos capturarlo y descubrimos que era un oponente muy astuto. Tras grandes esfuerzos mi Nido y yo conseguimos neutralizarlo temporalmente. Antes de recurrir al uso del veneno fuimos capaces de descubrir que Muchaspieles había estado buscando evidencias sobre las Nagah desde hacía mucho tiempo. Parece que fue algo más que un poco de intuición lo que le llevó hasta nuestro Nido, pero cuando comenzó a investigarnos, nuestras tácticas de sigilo no pudieron superar a sus habilidades, un fallo que nunca seremos capaces de ocultar.

"En la mayoría de las circunstancias, asumiendo que nos enfrentáramos a un individuo honorable, simplemente lo felicitaríamos por su hábil observación y cubriríamos sus ojos con el Velo de los Wani antes de dejarlo ir. Sin embargo, nuestros intentos repetidos de hacerle olvidar no tuvieron éxito. En un caso tan inusual, nos habríamos inclinado por pedir disculpas a un espía tan digno por nuestra incompetencia a la hora de alterar sus recuerdos, y tristemente, lo habríamos matado para mantener nuestro secreto. Sin embargo, en este caso mi Nido y yo hemos decidido que no nos corresponde juzgar a este honorable Nuwisha. No sólo no ha cometido ninguna trasgresión contra Devi, sino que sus logros son mayores a Sus ojos que los nuestros. Es una criatura noble de un pueblo honorable, favorecido entre los suyos y por Devi. Nosotras no podemos decidir su destino y creemos que tratar de hacerlo sería tanto injusto como incompetente. Por lo tanto lo hemos traído ante vos –y a través de vos- ante los grandes Wani.

"Como reconocemos nuestro fallo solicitando esta intervención formal, mi Nido y yo estamos preparadas para nuestra propia audiencia y juicio ante vos, Sesha."

Sajita se detuvo, para inclinarse de nuevo. Las nueve Nagah de las Sesha no contestaron, pero Sajita creyó sentir el pulso silencioso de sus pensamientos rozándose entre ellos. Pasaron varios segundos largos antes de que una de las Nagah del centro extendiera un poco su enorme forma, desplegara su capucha de la misma forma que un humano se habría aclarado la garganta y dirigiera su enorme cabeza de cobra hacia el Nido. Su voz resonó en las mentes de las tres Nagah como un trueno lejano.

"Resulta raro que un Nido tan destacado como el vuestro deba acudir a nosotras en busca de juicio." –Sus anillos se removieron, casi como si estuviera intranquila-. "Nos…inquieta, porque creemos que deberíais haber recibido educación suficiente para que esta situación no se produjera. Si conocierais nuestras canciones y leyes como es debido, no debería existir duda."

Barco-de-Dragón se inclinó profundamente.

–Mis Sesha –replicó–. No creemos que nuestra educación sea responsable. El juicio que hemos decidido es que esta situación es realmente única.

Mientras Barco-de-Dragón volvía a inclinarse, Dardo-de-Indra habló casi al instante, como si hubiera recogido el aliento de su compañero.

–Si nos hicierais el honor de probar nuestra educación, Sesha, entonces podríais determinar dónde se encuentra nuestro fallo e instruirnos.

Las tres Nagah sintieron un murmullo de satisfacción emanando de las tres grandes Azhi Dahaka. Barco-de-Dragón casi sonrió; habían respondido correctamente. Era raro que las Sesha pidieran semejante prueba, pero a ninguna Nagah se le permitía ignorar la ley; si las Sesha creían que era importante poner a prueba de vez en cuando el conocimiento de un Nido, era un incentivo más para que cada Nagah aprendiera lo que se requería de ellas.

Una de las Nagah en forma Balaram, un hombre con un traje formal, cruzó sus dedos y se inclinó ligeramente hacia el Nido.

–Pues entonces, comencemos.

Sajita dio un paso al frente.

–Por el principio –dijo.

• • •

Mi nombre es Sajita Jadavi. Mi padre es de sangre india y de la casta Kshatriya. Mi madre es británica –una Pariente, hija de una Nagah que sirve bajo la Corona Nemontana. Nací Kali, y sirvo a mi Nido como erudita.

Esto es lo que sé.

Los Primeros Tiempos
El Nacimiento del Mundo

Escuchad.

Hubo un tiempo cuando existía una Nada que no puede imaginarse. Era menos que un escalofrío, menos que la oscuridad, menos que el vacío.

En esa Nada primordial surgió el caos, el Caos no era Nada –lo que lo hacía Algo, Cualquier Cosa y Todo- pero aparte de eso, por definición estaba desordenado. Durante eones todo ruido, toda materia, toda energía, toda forma giraba sobre sí mismo en la primera gran tormenta, y todo apareció cien mil veces, pero nada duró más de un momento, porque el Caos crea, pero no se mantiene ni permanece.

Con el tiempo el Caos separó una parte de sí mismo que adquirió consciencia. Esa parte rápidamente aprendió a valorar el patrón y la forma. Durante eones se refinó hasta convertirse en él, hasta que él se convirtió sólo en patrón y forma. Él no podía crear, pero podía tejer la materia del Caos en la suave seda del Orden. A medida que Él se trasladaba en el Caos, dejaba un sendero de lógica detrás de sí, y el Preservador dejó un cimiento sólido fuera de la tormenta de la Creadora. Durante eones el Preservador sacó potencial del vientre tormentoso de la Creadora y creó y refinó sus eternos reinos ordenados.

Esto se convirtió en un problema.

El espacio, aunque es vasto, tiene sus límites. Mientras la Creadora se limitara a crear objetos efímeros no había peligro de quedarse sin espacio. Sin embargo, después de que el Orden puro pasara eones tejiendo el Caos puro en forma sólida, todo el espacio se había llenado. No quedaba espacio para crear o formar más. El propio telar del Preservador se encontraba en peligro de colapsarse por el exceso.

El Caos, lleno de gozo y sin preocuparse por nada, continuó creando sus creaciones efímeras y ocurrió que por primera vez la creación de algo provocó que algo sólido dejara de existir. Así comenzó la danza de la Entropía y las garras destructoras del Tiempo se hundieron con fuerza en todo lo que existía. Mediante ese acto nació el Destructor y comenzó a moverse siguiendo los ciclos, los sonidos ordenados del gran telar del Preservador.

La danza del Destructor negaba todo lo que tocaba y provocó que hasta el simple paso del tiempo afectara a todas las cosas. La Creadora nunca se preocupó, pues sus formas infinitas se desvanecían incluso en la más pequeña fracción de un segundo. Por otra parte el Preservador, siendo consciente, se encontraba contento. Y horrorizado. Su contento procedía

de los vastos espacios abiertos que se habían abierto y que podía volver a llenar; el horror surgió cuando vio el final de los patrones que había creado y que habían durado eones.

El Preservador se encontraba demasiado ocupado creando Orden a partir del Caos de la Creadora para preocuparse más. Sin embargo, sentía curiosidad por saber si podía dar forma a patrones que la danza del Destructor no pudiera destruir, o si no fuera así, si podía formar patrones que *pudieran* formar patrones que el Destructor no pudiera destruir. En ese momento nació la innovación y el mundo se volvió mucho más interesante.

Con el tiempo el Destructor descubrió otra forma de actuar sobre las creaciones del Preservador: mediante actos puntuales y aleatorios de destrucción sobre un patrón, podía crear imperfecciones en las creaciones, y por lo tanto provocar nuevas alteraciones en la obra del Preservador. Aunque esta acción sorprendió al Preservador y alegró al Destructor, no era ni bueno ni malo. Simplemente era.

El universo siguió funcionando así durante eones, y durante ese tiempo la estabilidad de los patrones formados por el Preservador permitieron que la vida floreciera.

Devi, la Madre Esmeralda, tejió su tapiz de vida en este sector del complejo telar del Preservador, y por lo tanto estableció el mundo que conocemos.

Si se hubiera quedado así, el mundo hubiera sido perfecto. Pero no fue así.

Había formas que el Preservador había creado y que había favorecido por encima de otras. Considerándose lo bastante listo, las hizo más duraderas, esperando que el Destructor no sería capaz de dañarlas. Fue una locura, porque la habilidad del Destructor para destruir es absoluta. Antes o después su danza provoca el fin de todas las cosas. Tal es su esencia.

Cuando el Destructor hubo arrojado hasta los elementos más duraderos del Preservador en el pozo del olvido, el Preservador dio forma a una emoción nueva. Esa emoción fue la frustración. Esa emoción rápidamente degeneró en otra emoción –la furia- y llevó al Preservador a generar una clase completamente nueva de acciones: la venganza.

Durante eones el Preservador había dado forma al Caos, y haciéndolo había sido capaz de controlar *todo lo que era*. La Creadora podría haber hecho lo mismo si hubiera sido menos caprichosa, pero no fue así. Ahora, el control absoluto del Preservador había sido desafiado de una forma que consideraba inaceptable. Era el Preservador. Su esencia era el control. Si quería que algo siguiera siendo igual, *debía* seguir siendo igual. Y así dio forma a una sospecha optimista: si podía dar forma y controlar el Caos de la Creadora entonces no había razón por la que no pudiera controlar la Destrucción del Destructor…

…

Podría haber tenido razón, Sesha. Si el universo hubiera sido ligeramente diferente. Si el Preservador ya había sometido la posibilidad a ese punto fundamental, ¿Por qué el Orden *no* podía someter a la Destrucción a su voluntad?

Pero no tenía razón.

Cuando el Preservador intentó dar forma al Destructor en un intento de dar orden a la danza del Destructor realizó un acto imposible. Un número negativo no tiene raíz cuadrada; ni siquiera el mejor ordenador puede dividir por cero. No puede hacerse. Cuando el Presevador intentó controlar al Destructor, el Destructor intentó destruir el control del Preservador sobre él. Los dos se abrazaron en un momento imposible dando lugar a un conflicto fundamental demasiado abstracto para que una mente cuerda pueda comprenderlo.

¿Qué ocurre cuando una fuerza irresistible se encuentra con un objeto inamovible? En el mundo que conocemos diríamos que eso no puede ocurrir, que algo tiene que ceder.

Pero no fue así cuando el Preservador y el Destructor chocaron. Ninguno podía ganar, perder o detenerse. El horror y el cataclismo que desató esa lucha terminó sirviendo mucho más al Destructor que al Preservador. No sólo reinos, Sesha, sino mundos y galaxias enteras se colapsaron en ese conflicto.

Al final tanto el Preservador como el Destructor se vieron obligados a romperse para liberarse el uno del otro, dando lugar a dos fuerzas nuevas, aunque ligeramente redundantes.

El Destructor dio lugar a un segundo ser aturdido. Su reflejo oscuro, el Corruptor, era incapaz de destruir correctamente las cosas, dedicándose a retorcerlas y corroerlas. Aunque el Destructor podía destruir al Corruptor, había sufrido mientras había estado unido al Preservador, y ahora temía el conflicto con otro principio fundamental. Unidos, el Destructor y el Corruptor crearon la entidad conocida como el Wyrm. Mientras el Destructor intenta hacer su trabajo y destruir lo viejo para dejar espacio a lo nuevo, el Corruptor retuerce y distorsiona y su objetivo es nada menos que llevar todo el universo al punto de la mayor degradación, la muerte en vida. Hasta que el Destructor consiga el coraje para destruir su propio reflejo oscuro, la Kali Yuga, la edad de la destrucción, la situación sólo puede empeorar.

Por otra parte el Preservador se rompió *al menos* en otros dos reflejos, antiguos tratados cosmológicos sugieren que fueron tres. Los dos que hemos sido capaces de reconocer son el propio Preservador y su reflejo oscuro el Atrapador. El Preservador da forma y sustenta la materia del caos, proporcionándole duración. El Atrapador –en su miedo paranoico a que todas las cosas que forma sean destruidas- intenta dar un estasis absoluto en las cosas que toca, impidiendo que crezcan o cambien, ni siquiera en formas saludables y orgánicas.

Cuando se unen el Preservador y el Atrapador forman la fuerza que la mayoría de los Khurah conocen como la Tejedora.

Por supuesto, todas estas fuerzas tienen muchas caras, y muchas legiones de espíritus servidores, pero en última instancia se encuentran tan alejadas de nosotros que no podemos comprenderlas. Incluso hablar sobre "el Preservador" o "el Wyrm" mientras intentamos imaginar su verdadera inmensidad, sólo nos da una visión de décimo cuarta generación de la verdadera fuerza.

Dicho esto, mis Sesha, a menos que haya dicho algo que debería ser discutido, quizás sea el momento de reducir un poco nuestro alcance y echar un vistazo a algo un poco más personal, como…

Los Orígenes de las Nagah

Cuando la Madre Esmeralda, a veces llamada Devi, y a veces Gaia, formó el patrón interconectado de la vida, creó servidores que cuidaran esas formas de vida y las llevaran a su mayor potencial. Creó a sus primeros Hijos

Cambiantes, los Mokolé, para que conservaran el recuerdo de las especies que había creado antes –en parte para saber lo que había funcionado y lo que no.

La superficie de la Tierra era verde y bullía de vida. El mundo físico y el mundo ideal del espíritu apenas estaban separados, cuando lo estaban. Los grandes ancestros de las Cortes Escamosas gobernaban el mundo y los grandes e impresionantes Mokolé recordaban todo lo que había ocurrido antes.

En aquel tiempo los más grandes espíritus eran los Reyes Dragón. En ellos se personificaba la conjunción de los espíritus de los animales y los fenómenos. Su furia era la de las grandes fuerzas primordiales: volcanes, terremotos y sobre todo, tormentas; también sus ideales eran los de los grandes saurios. Cuando los titánicos Reyes Dragón visitaban el mundo físico, el suelo temblaba incluso ante su paso más suave. Quienes les agradaban eran recompensados con grandes conocimientos. Quienes los enfurecían eran reducidos a ceniza por su aliento de llamas o aplastados con un simple golpe de sus colas. El mundo se encontraba en orden.

Y entonces el conflicto entre el Preservador y el Destructor sacudió el universo hasta sus cimientos. Muchos mundos fueron directamente destruidos. Aunque la Tierra no fue destruida, fue –por decirlo suavemente- catastróficamente despoblada.

Los reyes saurios, ya fuera por malicia o por puro capricho kármico, habían desaparecido. Unos pocos miembros de las Cortes Escamosas habían sobrevivido, pero las Cortes Peludas y las Cortes Emplumadas habían surgido y se hicieron fuertes.

Con el tiempo el mundo físico encontró un nuevo equilibrio.

Tiempo después Devi se dio cuenta de que la nueva cara del mundo necesitaba nuevas Razas Cambiantes.

Para mantener un orden natural, y evitar que sus nuevos hijos se comportaran mal, los nuevos primeros hijos de Devi debían ser ejecutores, severos hermanos mayores que vigilaran a las razas que llegarían después. Sol quería que esa tarea se encargara a sus queridos Mokolé -¿quién podía ser mejor para vigilar a los jóvenes que un hermano mayor y más grande? –pero los Mokolé ya tenían su propia carga en su Memoria. Así que Sol, para proteger a sus hijos supervivientes, se convenció de que después de todo esa misión no debía corresponder a los Mokolé.

Las elecciones eran limitadas. En aquel tiempo el mundo todavía se estaba recuperando del conflicto entre Preservador y Destructor y no había muchos animales imponentes y adecuados entre los que elegir.

Devi presentó a Sol un gran lagarto con seis patas para que recibiera sus bendiciones, pero él le dijo:

–Eso sólo es un Mokolé con seis patas.

Devi le presentó a la Tortuga gigante y él dijo:

–Eso sólo es un Mokolé que nada con una concha.

Entonces Devi le presentó a la Serpiente y él dijo:

–De ninguna manera. Ése es el animal más ridículo que jamás haya visto. Sólo es un Mokolé sin patas.

Devi decidió seguir adelante sin las bendiciones de Sol.

–El heraldo de mi castigo será el hijo de la serpiente –replicó-. Aunque no sea un Mokolé, es como uno, y debe ser como los Mokolé, porque los Mokolé son mi Memoria. Sin memoria no puede haber conocimiento del mal; sin conocimiento del mal no puede haber un juicio adecuado, el mal no puede ser castigado, y el mal *debe* ser castigado o todo el mundo se volverá malo. Si no le das tus bendiciones a las Nagah, otro lo hará.

Sol se sintió insultado. Contempló de nuevo a Serpiente y mantuvo su decisión. Esa pequeña criatura no tenía patas; no podía alejarse de él sin esconderse bajo el suelo. Sin patas no tenía la posibilidad de ser un ejecutor eficiente de las leyes de Devi, y cualquier bendición que le diera se desperdiciaría. Sol se fue, y llegó la noche.

En las profundas sombras bajo la Luna, que había aparecido tan pronto como Sol se marchó, Serpiente se escurrió en silencio hacia el río en busca de preseas. Luna la contempló encantada mientras la sigilosa criatura sin patas se alimentaba y entonces buscaba refugio en el fondo del río.

Devi vio a Luna mientras contemplaba a Serpiente y le preguntó:

–¿Quieres bendecir tú a las Nagah?

Luna, más humilde en su posición que el Sol, asintió respetuosamente. Mientras los Mokolé habían disfrutado de las bendiciones de Sol y Luna, las Nagah sólo recibirían la bendición de la madre de la noche.

Luna sólo había visto a Serpiente en el agua y no se dio cuenta de que Serpiente también era una criatura de tierra. Por esta razón la habilidad de las Nagah para entrar en el mundo de los espíritus sólo funciona cuando se encuentran en el reino del agua, o Ananta.

Cuando Devi pidió a los demás espíritus animales que bendijeran a sus nuevos hijos, contemplaron a la humilde Serpiente y siguiendo el ejemplo del Sol, le negaron sus bendiciones.

Pero hubo otro que ofreció sus bendiciones a las Nagah. Río habló a Devi y le dijo:

–Yo le daré ayuda a la Serpiente y juro que nunca se ahogará. –y de esta manera, proporcionó a las Nagah el don de respirar en sus aguas.

Ningún otro espíritu quiso honrar a las Nagah con dones.

Sin grandes dones las Nagah no podían cumplir bien su función. Decepcionada, Devi se preparó para desechar a Serpiente como concepto cuando escuchó la voz atronadora de Tifón, el Rey Dragón de las tormentas, hablando desde el cielo.

–No abandonaré a esta hija nueva, porque es una de los nuestros. Le daremos a esta humilde criatura *nuestras* bendiciones. No necesitará más.

Con el padrinazgo de los Reyes Dragón, Devi mantuvo el concepto de Serpiente y a las Nagah como sus ejecutores. Cuando llegó el momento de que aprendieran Dones para cumplir sus deberes hacia la Madre Esmeralda, la primera Nagah, bendecida por las Tres Madres, entró en el Reino del Dragón y se presentó ante sus poderosos padrinos escamosos para recibir instrucción.

Los Grandes Dragones, los propios Wani –en parte tormenta, y en parte dragón- residían en vastas cavernas o inmensos palacios en su reino de Xi Wang Chi. Grandes espíritus de todas las clases de ofidios, cocodrilos y saurios sirven a los Reyes y Reinas Dragón, incluyendo a Tiamat y Tifón, y nuestras terribles antepasadas, las escamosas y vengativas Furias. Al ser los señores y damas más elevados del mundo espiritual, los Reyes Dragón recibían absoluto respeto. Y en presencia de sus estimadas hijas, nosotras también éramos respetadas.

Aunque vosotras lo sabéis mejor que yo, mis Sesha, me siento inclinada a creer que los Wani son criaturas de caos violento y aleatorio y también de un terrible enfoque intelectual. Alternando uno *con* lo otro, o filtrando uno con lo otro, pueden ser toda una inspiración.

Fue en Xi Wang Chi donde los Reyes Dragón enseñaron a las Nagah a ser venenosas. Al Pueblo Serpiente se le enseñó, y todavía se le enseña, que nuestro veneno es una señal de honor, la marca de nuestra posición como juezas sabias y asesinas letales. La cosa más importante que una joven Nagah aprende después de su primer cambio es a no depender nunca del veneno. Hacerlo con frecuencia es la señal de un asesino perezoso y negligente y crea indicios obvios en la cadena de Khurah muertos que lleva hasta nosotras, una considerable violación del protocolo que nuestras presas más inteligentes pueden reconocer, con resultados que podrían ser considerados como... lamentables. Los Wani nos dieron veneno en reconocimiento a nuestra posición como asesinas de Devi, no como nuestra herramienta principal para ejecutar nuestro deber.

Los Reyes Dragón enseñaron bien a las primeras Nagah. Eso también fue una desventaja. Había tanto que saber y conservar en la mente que tuvimos que renunciar a la Memoria de nuestros antepasados, los Mokolé. Las Nagah tienen memorias extraordinariamente agudas, porque así tiene que ser. Como vigilantes, cazadoras, juezas y ejecutoras de los Khurah, estamos obligadas a saber cosas por las que las demás Razas nos matarían en un parpadeo, incluyendo los nombres de las Razas perdidas y algunos de los mayores secretos de los Bastet. La mayoría de nosotras ya no tenemos acceso a los profundos estanques de Memoria de los Mokolé, pero en lo que se refiere a las trasgresiones de los Khurah, nuestras memorias son realmente largas.

Cuando las Nagah regresaron de Xi Wang Chi, hace casi cuatro mil años, se asentaron durante un tiempo en el Valle del Indo, al norte de lo que hoy se llama Bharat, o India. Después de cultivar una Parentela, se extendieron por el mundo para mantener su vigilancia sobre todos los Khurah. Nuestros ancestros, cuando tenían la oportunidad, se congregaban cerca del agua, en su mayoría cerca de los grandes ríos, pero como tenía que ser así, también se asentaban en desiertos, selvas, bosques, pantanos y llanuras. Dondequiera que se encontrasen los Khurah, las Nagah tenían que estar allí para vigilarlos, juzgarlos y actuar cuando fuese necesario para mantener el orden entre las Razas Cambiantes.

El Impergium

Cuando los Garou decidieron controlar la población humana reduciendo el rebaño, creyeron que era una idea que apoyarían todos los Khurah. Cuando sólo los Ratkin y los Apis apreciaron sus esfuerzos, los Garou se sintieron ignorados y ofendidos. No fue por un sentido de deber o responsabilidad por controlar la obra de Devi por la que decidieron mantener a los humanos en su lugar –desde luego no tenía nada que ver con su deber como "los Guerreros de Devi". Yo creo que lo hicieron por malicia y arrogancia y porque disfrutaban de la sensación de poder que les daba dominar a criaturas más débiles que ellos. Incluso entonces, cuando el mundo era joven, los Garou eran los niños problemáticos de los

cambiaformas. Si entonces nuestra sabiduría hubiera sido mayor, habríamos realizado un sutil Impergium propio contra los Garou. Por aquel entonces, por cada renegado de las demás Razas Cambiantes que nuestros ancestros se veían obligados a eliminar –de *todas las demás Razas combinadas*, desde los Apis hasta los Rokea- nuestros ancestros tenían que ejecutar a casi tres Garou. Y hoy el consenso entre la mayoría de nuestros Nidos es que deberíamos haber sido juezas más severas. No os cuento nada nuevo, mis Sesha, cuando digo que los Nidos Nagah hablan hoy constantemente de eso en murmullos: demasiados de nuestros ancestros fueron laxos e indulgentes ante la arrogancia descontrolada de los Garou.

Hemos alegado a otras circunstancias atenuantes por su carencia de sabiduría para disculparles. Se espera que los soldados mueran por su causa, y quienes están dispuestos a morir en defensa de los demás siempre han recibido más indulgencia de quienes esperan ser defendidos por ellos. El mismo fenómeno sigue ocurriendo entre los soldados del mundo moderno; se llama permisividad o justificación exagerada. La dureza de la guerra también se refleja en la indulgencia demostrada; cuanto más dura sea la lucha, más indulgentes suelen ser las autoridades con sus guerreros. Nuestros ancestros permitían mucho más a los Garou antes de castigarlos, y las demás Fera y nosotras mismas hemos sufrido por su actitud desde entonces.

En retrospectiva creemos que el patrón debería haber sido obvio, y por lo tanto evitable. Los señores Garou, habiendo sobrevivido a alguna gran batalla, se volvieron hostiles, crueles, embriagados en su propio poder. Los servidores del Corruptor eran relativamente raros en aquellos tiempos, dejando a los Garou demasiado tiempo libre con sus manos ensangrentadas. Cuando los Lobos se aburrían, las demás criaturas de Devi se convertían en presas fáciles. Con el tiempo las pequeñas infracciones se convirtieron en infracciones más grandes y las trasgresiones de los líderes se difundían entre sus manadas y a través de ellas en sus tribus. No obstante, las Nagah de algunos lugares se mostraban más agresivas e implacables vigilando a sus protegidos que sus compañeras. Las Nagah de África y las Tierras Puras eran mucho más estrictas en su adherencia a sus obligaciones dhármicas que sus compañeras de Europa. Todavía no existían las Sesha, y por lo tanto no había forma de fijar medidas mediante las que todas las Nagah pudieran juzgar igual las infracciones de los Khurah. Se suponía que el juicio era intuitivo, pero a menudo no lo era.

Nuestros ancestros no sólo vigilaban a los Khurah. Las obligaciones de las serpientes cambiantes raramente provocaban conflictos con los humanos, lo que proporcionaba al Pueblo Serpiente mayor libertad para interacciones constructivas con ellos. El interés de las Nagah por la danza y el arte comenzó temprano. Cada cultura en la que teníamos Parentela desarrolló el tambor, y de los tambores surgió la música, y de la música la danza. Al principio describirnos como los Danzantes de Devi fue una broma del Pueblo Serpiente, pero cuando los Khurah curiosos hacían preguntas inapropiadas se convirtió en una respuesta habitual. En ningún momento la verdadera función de las Nagah entre los Khurah se hizo explícita, pero algunos de los más sabios –Seguramente los Mokolé y los Camazotz, y posiblemente los Corax- terminaron sumando dos y dos. En estos tiempos sólo los Hengeyokai saben que seguimos vivas y mientras estén conformes en no divulgar este hecho o indagar sobre nuestro papel en el tapiz de Devi, estamos conformes en dejarles vivir con este pequeño secreto.

Un Punto de Vista Opuesto

Mis Sesha, resulta muy fácil condenar a los Garou por el Impergium y decir que estábamos muy ocupadas matándolos por traicionar su deber. Creo que mi compañera de Nido encuentra un poco difícil admitir que el Impergium no fue una traición del deber de los Garou como guerreros de la misma forma que la lucha de un Mokolé contra los enemigos de Devi sea una traición contra su deber como recordador. ¿Abandonaron los hombres lobo la guerra contra los enemigos de Devi? ¿Lucharon contra los objetivos equivocados? No. Redujeron un rebaño, de la misma forma que los humanos inteligentes reducen la población de ciervos de un bosque para evitar que los ciervos se mueran de hambre.

El pecado que veo no es que los Garou comenzaran el Impergium, sino que no permitieran que los Ratkin les ayudaran. Si los Garou y los Ratkin hubieran cooperado en lugar de matarse unos a otros, entonces quizás hoy tendríamos ciudades, medicina y arte, pero no tantas personas profanando el mundo. No pretendo defender a la raza Garou, pero considerar el Impergium como el origen de todos los males me parece el juicio de una persona moderna con sensibilidades modernas.

¿De verdad mis ancestros castigaron a tantos o a tan pocos como afirma mi compañera de Nido? La verdad es que no lo sé. No estuve allí.

–Dardo-de-Indra.

Durante el Impergium las Nagah interactuaron pacíficamente con los humanos más a menudo que cualquier otra Raza Cambiante, excepto los Apis, una situación que benefició a todos. Aunque reducir el rebaño humano era realmente la tarea de los Ratkin, los Garou la hicieron suya. Y…mi compañero de Nido quiere hacer una importante puntualización. Excepto algunos excesos realmente terribles, que probablemente indicaban la influencia del Corruptor, no era deber de las Nagah interferir en el Impergium. Era y sigue siendo el deber de los depredadores moderar la población de presas, y los humanos no habían dejado de ser presas. De vez en cuando castigábamos a los Lobos que cometían atrocidades contra las tribus humanas, especialmente si entre esas tribus se encontraban Parientes de las Nagah. Aparte de eso mostramos poca o ninguna atención por el Impergium.

Curiosamente, aunque los ofidios de nuestra Parentela han aterrorizado a los humanos durante milenios, nosotras las Nagah hemos aterrorizado poco a los humanos a lo largo de nuestra historia. Me pregunto por qué el Delirio surge entre quienes contemplan nuestra forma Azhi Dahaka –parece proceder de algún gran recuerdo ancestral ¿pero de dónde surge?

La Edad de los Reyes

Al final fue nuestra coexistencia pacífica y abierta con las comunidades humanas de la India lo que se convirtió en lo que ahora llamamos la Edad Dorada de las Nagah. Por mucho que algunos de los Khurah, especialmente los Garou, se burlaran de nosotras, la mayoría de las Nagah

modernas creen que fue lo que nuestros ancestros *deberían* haber hecho. Muchas Nagah todavía habitan en la naturaleza, fuera de las ciudades, pero muchos de nuestros ancestros dieron la bienvenida a la interacción con los humanos, muchos de los cuales tenían mucho que compartir con nosotras, especialmente sus artes y otros elementos culturales. También era una forma eficaz de vigilar a los Apis, Ratkin y Garou que vivían entre ellos.

Por toda la India, las Nagah se mostraban abiertamente como lo que eran. Nuestros ancestros cambiaban de forma ante sus asociados elegidos sin vergüenza ni miedo, y terminaron entrando en la leyenda humana como maestras sabias, guías espirituales e intermediarias con los espíritus. He oído que cuando los hindúes adoptaron su sistema de castas, las Nagah fueron automáticamente situadas en las dos castas más elevadas: los sacerdotes Brahmanes y los guerreros Kshatriya. Nuestros nobles colaboraron en los círculos de poder y tenían que aguardar la guía de Silappadikaram, de quien hablaré en breve.

Otros cambiaformas, especialmente los Garou, nos despreciaban por nuestra graciosa participación en el desarrollo de la cultura humana. Nos acusaron de abandonar a Gaia y a nuestra Parentela ofidia, pero ninguna de las dos cosas era verdad. Nuestros ancestros jamás olvidaron ni abandonaron sus deberes hacia la Madre Esmeralda, y nuestra Parentela cobras de la India eran igual de reverenciadas que nosotras. No había conflictos de intereses aunque los Ratkin o los Garou vivían de forma similar. Siempre eran los Garou los que se salían de su camino para despreciarnos por aprovecharnos de las comodidades de la civilización. Entre otras cosas nos llamaron Amantes de la Tejedora, lo que era risible. Con una única e infame excepción, el Pueblo Serpiente siempre se ha esforzado por venerar a la verdadera Tríada de la Creadora, el Preservador y el Destructor, ignorando a los reflejos oscuros del Corruptor y el Atrapador.

De nuevo nuestra función entre los demás cambiaformas se convirtió en un problema cuando los Garou y algunos miembros de las demás Razas Cambiantes intentaron acusarnos de haber abandonado nuestro deber…y pronto se dieron cuenta de que no tenían ni idea de cuál era nuestro deber hacia Devi. ¿De verdad éramos los Danzantes de Devi? ¿Los Artistas de Devi? ¿Las Prostitutas Sagradas de Devi? Había Khurah que se creían todo eso, pero al final tenían que reconocer que no lo sabían. No podían preguntarles a los espíritus, porque los espíritus se relacionaban poco con nosotras a menos que los Wani se lo ordenaran. Los Khurah que tenían el atrevimiento de preguntarles a los Wani sobre nosotras eran rechazados y espantados o reducidos a cenizas, dependiendo del humor de los Reyes Dragón y el tono de sus preguntas. Nuestros parientes los Mokolé sabían que no desempeñábamos la misma función que ellos, y puede que fueran lo bastante sabios para deducir lo que hacíamos. Por lo menos tenían la educación de no hablar de ello, por lo menos no abiertamente.

Kala

La primera Nagah, que había viajado a Xi Wang Chi a estudiar con los Reyes Dragón, fue adoptada informalmente como nuestro líder, Kala, el favorito de los Wani. Fue él quien nos guió para consolidar nuestro lugar entre el pueblo del Valle del Indo.

Kala fue y sigue siendo considerado una de las Nagah más sabias y más hábiles que nos han dado las Tres Madres. Bajo la tutela de las Wani, Kala se había distinguido como un estratega ingenioso, un poderoso místico y un excelente asesino. Cuando las Nagah regresaron del reino de los Reyes Dragón, todas siguieron a Kala como su líder, algo que según la leyenda, consideraba frustrante. Si otras Nagah acudían a él en busca de consejo, se lo daba, pero hacía todo lo que podía para evitar convertirse en lo que es considerado hoy: el Rey de las Nagah.

Kala es un héroe cultural del Pueblo Serpiente. Sus leyendas, aunque fantásticas, tienen un grano de verdad que las Nagah consideran inspirador. A lo largo de su prolongada vida, Kala juzgó a muchos Khurah, perdonando a los que tenían un potencial que superaba la magnitud de su trasgresión y matando a los demás con tanta compasión como fuese posible. También fue un enemigo ferviente de los rakshasa,

los demonios tejedores de ilusiones que infestaban la India y muchas historias de Kala son relatos sobre las formas ingeniosas en que vencía a estos enemigos viendo más allá de sus engaños.

Aunque no hay historias sobre la muerte de Kala, está registrado que abandonó la civilización y se convirtió en un *sannyasin*, alguien que ha renunciado, poco después de la invasión de la India por Alejandro Magno. Entre las Nagah hay quienes creen que fue llamado de vuelta a Xi Wang Chi, donde los Reyes Dragón lo convirtieron en uno de sus lugartenientes, pero la mayoría creemos que murió en la Guerra de la Rabia o que regresó al ciclo de Devi de manera natural.

Sea lo que sea lo que pudo haber hecho, mis Sesha, Kala estableció un precedente entre las Nagah de reconocer a uno de los suyos como un gobernante de facto. La verdad es que "Rey" es una palabra demasiado fuerte, pero es la más sencilla y ofrece la noción de alguien que dirige y guía. El Rey Nagah nunca *gobernó, per se*; siempre actuaba de manera mucho más sutil –mas bien, *sugería*. El Rey Nagah era más una eminencia gris que en lugar de dictar su voluntad, manipulaba los eventos hacia determinados resultados. Esas mismas estrategias de estado posteriormente se convertirían en las herramientas más poderosas de algunas Nagah a la hora de ejecutar su obligación hacia Devi.

Kala se encontraba demasiado ocupado juzgando a los enemigos de Devi –y convirtiéndose en una leyenda- para asumir el papel de Rey Nagah durante más que unas pocas décadas, y por lo tanto al principio de la historia de las Nagah esa responsabilidad recaería sobre su "sucesor."

Silappadikaram

La abdicación de facto del Rey Nagah abrió el camino para que una nueva fuerza guiara al Pueblo Serpiente, y el nuevo Rey Nagah simbolizó el carácter de su pueblo de forma que ni siquiera hizo el gran Kala. Silappadikaram fue un sensualista, un danzante y un manipulador por excelencia; lo más importante, tenía una visión clara de hacia donde quería guiar a su pueblo.

El Pueblo Serpiente es una raza sensual y lo hemos sido desde nuestros comienzos –es una de las bendiciones de la Madre Río que nos enseñó a disfrutar de la sensación de las corrientes que recorren nuestras escamas mientras nos desplazamos a través del agua. Siempre ha sido un elemento agradable y gozoso de nuestra vida, pero de todas formas nunca ha sido considerado especialmente importante. Silappadikaram, un maestro estratega, tuvo el ingenio de convertir todas las inclinaciones naturales de las Nagah en ventajas que pudiéramos utilizar en nuestro beneficio. A sugerencia del nuevo rey nuestros ancestros comenzaron a utilizar la danza, la poesía y otras artes como herramientas para manejar su destino entre los humanos entre los que convivían frecuentemente. Dominando y posteriormente enseñando las artes y el conocimiento de su cultura, las Nagah fueron en muchos sentidos capaces de influenciar esa cultura. Así en la India enseñamos danza y asumimos la disciplina del Yoga.

A partir de entonces no hubo muchas dificultades en seducir e infiltrarnos en las estructuras de poder existentes de cualquier lugar en el que nos encontráramos.

Según Silappadikaram –y creo que esto es un hecho, no sólo prejuicios, mis Sesha- las Tres Madres habían hecho a las Nagah más fuertes, más sabias y más inteligentes que los humanos por muchas razones, siendo una de ellas ayudar a guiar a la raza humana hacia una mayor iluminación y sofisticación y por lo tanto alejarla de la barbarie. En consecuencia es el deber del Pueblo Serpiente dirigirse hacia las posiciones más elevadas de liderazgo de cualquier sociedad humana en la que vive.

Teniendo en cuenta que habitualmente junto al liderazgo se encuentran beneficios adicionales como la comodidad y un estilo de vida relativamente suntuoso, no fue difícil convencer a las Nagah de que se abrieran camino hacia los dormitorios, salones de estado y de poder. Las Nagah ya formaban parte de las castas más elevadas de la India –los Brahmanes, que dominaban y transmitían los Vedas y las prácticas rituales asociadas y los Kshatriya, los señores de las armas y el estado –y por lo tanto rápidamente fueron incorporadas en la estructura de poder real del país.

Fue un éxito estruendoso. Bajo la guía de las Nagah la civilización del Valle del Indo se convirtió en un país próspero y el centro de importantes rutas comerciales. Seda, oro, perfumes, y especias raras atravesaban la India, y muchas de estas mercancías terminaban en manos de la realeza de las Nagah, que sabían apreciar esos lujos. En el transcurso de tres generaciones, la forma Azhi Dahaka no sólo era una señal esencial de realeza en la India, sino que además ser Pariente de las Nagah se convirtió en una señal de buen linaje. Durante siglos –de hecho, hasta la Guerra de la Rabia- dondequiera que las Nagah se asentaban el símbolo de la serpiente (o del dragón en lugares donde la serpiente parecía demasiado…humilde) se convertía en símbolo de sabiduría, sofisticación y liderazgo.

Hubo momentos durante la Edad de los Reyes cuando las Nagah, debido a su posición como reinas, entraron en conflicto con los Ratkin. Cuando el Pueblo Rata sentía la necesidad de reducir la población humana, la población humana recurría a sus gobernantes en busca de ayuda y esos gobernantes, casi siempre Nagah en aquella época, se encontraban en una posición complicada. Los Ratkin no ignoraban su obligación a Devi, todo lo contrario, la cumplían. Aunque nada parecido a una hostilidad abierta estalló entre nuestros ancestros y el Pueblo Rata –por lo menos, no en la India- creo que es correcto afirmar que los Ratkin que provocaban plagas o hambrunas con demasiada frecuencia en las poblaciones gobernadas por las Nagah con frecuencia eran juzgados…con más severidad. Aunque no creo que las obligaciones unidas de nuestros ancestros a Devi y su pueblo hayan degenerado en una conducta corrupta, la apariencia de lo incorrecto era tan problemática como la corrupción en sí. Ese hecho terminó generando resentimientos que en la práctica han impedido que nos aproximemos demasiado al Pueblo Rata.

Aunque las Nagah se sentían inclinadas a hacer todo lo que pudieran para rechazar a los Ratkin, la tentación con los Apis era hacer lo opuesto. Los Apis, habitualmente llamados los Casamenteros de Devi, vigilaban a la población humana y se aseguraban de que el romance fructificara en emparejamientos adecuados, y en consecuencia, en vínculos familiares apropiados. Claramente, las comunidades atendidas por los Apis eran más saludables que las que no lo eran, y como reinas de los humanos y juezas de los Khurah, las Nagah tenían poderosas motivaciones para ignorar las infracciones por parte de un Apis mientras cumpliera bien con sus obligaciones en el reino de una Nagah. Se desconoce cómo era exactamente la relación de nuestros

ancestros con los Apis. Teniendo en cuenta que el Pueblo Uro fue completamente destruido por los Garou durante la Guerra de la Rabia, la cuestión sigue siendo debatida.

Aunque en muchos sentidos la Edad de los Reyes claramente nos benefició, también exigió que ejerciéramos mucha autodisciplina. Los relatos históricos de la época, escritos por nuestros ancestros en sánscrito, nos cuentan que se negaron a rechazar cualquier deber, ya fuera a Devi o a quienes gobernaban. Aunque en aquella época la vida de los Khurah era relativamente sencilla, muchas Nagah se ocupaban de cuestiones de estado durante el día y se sumergían en el río para atender las cuestiones de los cambiaformas durante la noche. Fue un período tan agotador como lleno de recompensas. ¿Podría haber sido de otra manera, mis Sesha?

El Éxodo

Durante el auge de la Edad de los Reyes, había más reyes que reinos. Silappadikaram anunció que debía realizarse un éxodo desde Bharat. Nuestros compañeros Khurah se encontraban dispersos por todo el mundo, y si queríamos cumplir nuestras obligaciones hacia las Tres Madres, también debíamos vivir donde ellos vivían. De la misma forma que las Nagah se habían convertido en reinas en la India, también lo hicieron en otros lugares que necesitaban nuestra sabia guía.

Algunos creen que Silappadikaram convocó este éxodo principalmente por razones estratégicas –que hubiera tantas Nagah reunidas en un mismo lugar podía resultar catastrófico en ciertas circunstancias. Pero existían muchas razones por las que era necesario, la principal de ellas poder ejecutar correctamente nuestro deber como juezas y asesinas.

Los reinos pequeños de las Nagah se hicieron más escasos, convirtiéndose en reinos más grandes y el Pueblo Serpiente poco a poco comenzó a dejar su hogar, viajando por tierra y por mar. Muchas Nagah se asentaron en Oriente Medio, donde establecieron a las Yamilka y lucharon contra los magos persas de la arena y sus servidores djinn. Otras llegaron hasta Egipto y se introdujeron en su avanzada cultura y su hermoso gran río; comprendo que muchos de nuestro pueblo establecieran amistad rápidamente con los habitantes del lugar. Otras viajaron a Creta, donde la civilización también prosperaba, aunque también encontraron allí a los Garou en gran número.

Las más aventureras de nuestro pueblo surcaron los océanos y finalmente llegaron a lugares tan lejanos como Australia y las Tierras Puras.

Sorprendentemente muchas de los nuestros terminaron llegando a las Islas Británicas. No podían actuar tan abiertamente allí como en Bharat, pero prosperaron, incorporándose –cuando los Garou lo permitían- en las casas reales. Aunque en aquel tiempo Inglaterra estaba muy por debajo del nivel de civilización de la India, nuestros ancestros aceptaron el desafío. Antes de la Guerra de la Rabia, existían varios reyes y reinas de Irlanda, Escocia, Inglaterra y Gales que formaban parte de la Parentela Nagah. El pelo negro y los ojos verdes de los galeses y de los irlandeses "oscuros" todavía son restos visibles de la sangre de la serpiente.

En conjunto el éxodo fue un éxito. El orgulloso Pueblo Serpiente consiguió dispersarse por el mundo y encontrar Parientes viables en casi todos los lugares a los que llegó. Nuestros ancestros lo consideraron una época prometedora. Sin embargo, lo que Silappadikaram no predijo, fue la catastrófica consecuencia de la emigración en la India. La población india de las Nagah se redujo a una fracción de su volumen anterior y las serpientes cambiantes que se habían desplazado al exterior nunca tuvieron tiempo de establecer poblaciones importantes en sus nuevos hogares antes de sufrir los problemas que estaban por llegar. Habían pasado de ser un pueblo casi común en la India a convertirse en una serie de comunidades dispersas por el mundo, y terminó constituyendo nuestra perdición, porque tan sólo un puñado de siglos después llegó…

La Guerra de la Rabia

Mis Sesha, admito que mi aprendizaje sobre esta época es imperfecto. Según muchas de nuestras leyendas la Guerra de la Rabia estalló mucho después del Impergium, cuando las civilizaciones humanas florecían. Pero según las historias de muchos Khurah, la Guerra de la Rabia fue un suceso que ocurrió no mucho después del final del Impergium, antes de que existieran Egipto y Esparta. No puedo reconciliar las historias – sólo puedo asumir que la guerra no fue como las guerras humanas que comienza y terminan con proclamaciones formales, sino mas bien una guerra de los Garou que ha existido desde los comienzos del mundo y que nunca ha terminado de verdad.

Ésta es la historia que conozco:

Cuando los furiosos Lobos llegaron en manadas a Bharat, la Edad Dorada de las Nagah llegó a un abrupto final. En la India los Khan, los Mokolé Makara, un puñado de Apis y los Camazotz e incluso ejércitos humanos bajo la dirección de las Nagah Kshatriya en gran parte rechazaron a los indignados Garou. Los Apis, Camazotz y Ratkin, aunque eran luchadores valientes, no podían igualar la habilidad marcial de los Garou; desde el principio sufrieron enormes pérdidas y nunca llegaron a recuperarse. Sin embargo los Khan, los Mokolé y las Nagah consiguieron resistir más tiempo. Hicimos que los hombres lobo sufrieran por cada vida que segaban en nuestra tierra. Aunque nuestro número fue diezmado, conseguimos rechazar a los Lobos. En la India parece que conseguimos ganar la Guerra de la Rabia o por lo menos la soportamos bastante bien. Pero ése fue el único lugar que conseguimos mantener. Por todas partes del mundo el Pueblo Serpiente fue atacado, masacrado y asesinado por los merodeadores Garou.

O tuvieron que ocultarse. El agua nos oculta bien. Los Garou pueden considerarse todo un desafío para cualquiera de nosotras y en tierra, en un duelo personal cara a cara y si somos acorraladas y nos quedamos sin veneno, desde luego que lo son. Pero hasta una manada de veteranos Garou arriesga su vida colectiva si se atreve a entrar en nuestros Ananta, a decenas de metros bajo la superficie del agua, mientras una de las nuestras o un Nido entero, los aguarda en silencio en forma Azhi Dahaka con sus sacos de veneno llenos. Sin embargo, en estos días supongo que eso es un magro consuelo. Nuestros ancestros murieron en la Guerra de la Rabia, y murieron *en masa*.

Una vez que la guerra hubo comenzado, poco podíamos hacer para salvar la situación. Irónicamente estábamos obligadas a castigar la arrogancia de los Garou, pero cuando declararon la guerra a todos los demás cambiaformas, ya no

podíamos actuar desde el sigilo, nuestra principal ventaja. Castigar o ejecutar a un individuo corrupto –incluso si ese individuo es un Garou poderoso –no es difícil para una Nagah. Después de todo es para lo que estamos hechas. Durante vidas enteras habíamos estudiado las artes necesarias para derrotar a un oponente semejante de manera directa o indirecta. Una parte importante de las artes creadas por las Nagah requiere eliminar sigilosamente a los Khurah corruptos sin crear mártires ni mareas de indignación. Sabemos bien cómo acechar presas, manchar reputaciones, provocar accidentes y derribar a tiranos y renegados. Sin embargo, por eficaces que sean, los métodos de las Nagah requieren concentración, estrategia y táctica; por encima de todo requieren tiempo. Enfrentarse a una manada tras otra de Garou preparados para la batalla, unidos por una furia que consideran justa y por la locura en un campo de batalla no nos permite utilizar nuestras ventajas, lo que explica por qué tantas de nuestro pueblo murieron a pesar de su adiestramiento y los Dones de los poderosos Reyes Dragón.

Consecuencias de la Guerra de la Rabia

Otros cambiaformas fueron golpeados por la Guerra de la Rabia con mucha más fuerza que nosotras, pero estábamos entre los principales objetivos de los Garou. Parecían reservar un odio especial por quienes no queríamos compartir nuestros secretos. En los comienzos de la guerra parecíamos ser los objetivos más fáciles de todas las Razas Cambiantes, pues nuestra aparente comodidad y nuestro gusto por un estilo de vida más lujoso desde hacía tiempo habían constituido un motivo recurrente de resentimiento entre los Garou. A sus ojos éramos vanidosas y presumidas, débiles remilgadas, superficiales, amantes de los humanos, una Raza Cambiante que se conformaba con sentarse y disfrutar de una vida de realeza. Aunque muchas de sus acusaciones eran realmente ciertas, no interferían en la ejecución de nuestro deber hacia la Tríada o a Devi y la verdad es que sus insultos no nos preocupaban.

Cuando manadas de Garou furiosos comenzaron a entrar en los castillos y palacios de las serpientes cambiantes y nos mataron a nosotras y nuestra Parentela, los hombres lobo pronto descubrieron que no éramos objetivos tan fáciles como creían. En gran medida nos subestimaron -por lo menos en conjunto. La leyenda de las Nagah incluye unos pocos relatos sobre más de una serpiente cambiante solitaria y hábil que consigue acabar con manadas enteras de atrevidos jóvenes hombres lobo; ¿quién más puede presumir de hazañas semejantes? Somos hijas de dragones y los Wani nos bendijeron con generosidad. No se debe ignorar nuestro veneno, ni tampoco nuestra habilidad con las armas. Especialmente en la India nuestros ancestros utilizan a menudo el arco y la flecha, compensando la ventaja de los Garou en su capacidad destructiva cuerpo a cuerpo. Otra ventaja que utilizamos ocasionalmente durante la Guerra de la Rabia pero que utilizamos más a menudo hoy son las ingeniosas estrategias de lucha de los Nidos. Habitualmente los Garou asumen que un mayor número significa una mayor ventaja, utilizando su mayor número de la manera más brutal posible. Las Nagah prefieren practicar la interdependencia. Cada Nido se encuentra armonizado y actúa en función de las ventajas y debilidades de sus miembros. Actuando conjuntamente un Nido de tres Nagah puede derrotar a una manada de cuatro Garou. Por desgracia fue una de las pocas lecciones que consiguió atravesar la dura mollera de los lobos.

Un Nido de tres Nagah no puede luchar contra una manada de ocho Garou. Al final de la guerra luchábamos contra manadas de doce, dieciséis, incluso veinte Garou. Antes de la

Guerra de la Rabia, nuestro pueblo raramente viajaba en Nidos. Las Nagah simplemente no solían viajar en grupo; por lo general se consideraba innecesario. En aquellos días los Garou tenían el lujo de la ventaja numérica. Nosotras nunca la tuvimos.

Los Lobos se enfurecieron por *atrevernos* a luchar contra ellos y declararon, de forma bastante directa, que nos eliminarían de la faz de Gaia. Convocaron todos los favores de todos los espíritus a su disposición, utilizaron todos los Fetiches, Amuletos y Ritos letales que conocían para exterminarnos. Contra la mayoría de los demás Khurah en sus orígenes la Guerra de la Rabia fue una cuestión de arrogancia pero contra las Nagah –y hasta cierto punto también contra los Grondr- fue más parecido a la ejecución de una venganza. Los Garou concentraron su campaña de guerra sobre nosotras, atacando tierras que normalmente evitaban para luchar contra el Pueblo Serpiente. Y en su mayor parte, tuvieron éxito. Después de todo, *son* los Guerreros de Gaia. Y Ella los creó bien.

En los lugares donde las Nagah y los Garou habían coexistido en el pasado, todas las Nagah fueron perseguidas hasta la extinción. En Europa nuestro pueblo casi fue completamente destruido. Los hombres lobo Fianna fueron especialmente sanguinarios y no descansaron hasta que mataron hasta la última Nagah y a *toda* nuestra Parentela ofidia de Irlanda, destruyendo cualquier vestigio de la rica cultura que habíamos creado allí.

Las peores matanzas tuvieron lugar en Europa y Asia Central; donde llegaban los Lobos, las Nagah quedaban diezmadas cuando no eran exterminadas del todo. Sólo en los lugares que los Garou consideraban intolerables –océanos, selvas, desiertos- no fuimos molestadas. Nuestro pueblo sobrevivió sólo porque nuestro territorio se extendía por muchos lugares muy diferentes. Si nuestro territorio hubiera sido tan reducido como el de los Grondr, nosotras también estaríamos extinguidas ahora.

Por lo tanto, imaginaos cuán grande fue nuestra vergüenza cuando descubrimos que la culpa de esta tragedia se encontraba directamente en manos de una de las nuestras.

Aunque desearíamos que no lo fuera, esta historia oscura también forma parte de la historia de las Nagah. Se imbuye de manera implacable en las cabezas de las jóvenes Nagah, así que yo también contaré esta historia, mis Sesha.

Escuchad…

El Río Fluye Rojo

Generaciones después de que el reinado del Rey Silappadikaram de las Nagah hubiera terminado, lo que ocurrió muchas generaciones después del éxodo de las Nagah de la India, el Rey Serpiente de la India del momento, Takshaka, envió a su lugarteniente, una Nagah de la casta Kshatriya llamada Vinata, a Persia para mantener una reunión con las Yamilka. Takshaka quería saber si los protegidos de las Yamilka eran lo bastante numerosos para actuar como fuese necesario contra los Garou, cuya conducta hacia los demás Khurah se estaba volviendo cada vez más agresiva a lo largo de la mayor parte del este de Europa. Se discutió el problema, y Vinata regresó a la ciudad de Benarés para contarle al Rey Takshaka que sí, en efecto, las Yamilka necesitaban más Nagah. Muchos Garou, algunos de ellos especialmente poderosos, había sobrepasado de manera violenta y destructiva los límites en sus relaciones con otros Khurah, y debían ser seleccionados para el asesinato antes de que se convirtieran en un problema crítico.

Vinata era una consejera de confianza y especialmente poderosa del Rey Takshaka. Cuando se detuvo –en el camino de vuelta a Benarés con información importante- en el extremo sur del Mar Caspio y le dijo a su séquito que aguardara hasta que regresara tras un largo viaje por las aguas, asumieron que estaba actuando con autoridad que la respaldara. Ella asumió la forma Kali Dahaka y entró en el agua.

La Corrupción de Vinata

He oído la historia de la tentación de Vinata, mis Sesha. No creo que sea del todo verdad –creo que es mas bien una parábola y una alegoría. Pero podéis juzgar la historia en sí, y es ésta:

El Corruptor se había estado abriendo camino en la mente de Vinata durante décadas. La había elegido como su campeona entre las Nagah porque estaba hambrienta de poder de una manera que significaba que nunca estaba satisfecha del todo. La hizo cruel e inclinada a juzgar a los Khurah con una severidad letal. Cada vez que ella realizaba un asesinato especialmente cruel o cuestionable, el Corruptor conseguía profundizar un poco más en su interior. Terminó diciéndole que si realizaba un único servicio importante para él, le daría un poder tan grande que ella sola sería la mayor destructora de todos los Khurah descarriados. Cada vez que ella mataba –y Vinata cometió muchos más asesinatos que la mayoría de las Nagah de su época –la voz del Corruptor añadía otra promesa a la larga lista de cosas increíbles que haría por ella si realizaba una pequeña tarea para él. Le prometió acceso instantáneo a la mente de cualquier otro individuo, lo mejor para saber si conspiraban o pensaban algo por lo que merecieran ser eliminados. Le dijo que después de que purgara de manera sabia y noble a los traidores, no habría necesidad de seguir juzgando a la mayoría de las Razas Cambiantes, porque tendrían miedo de su gran poder –y en consecuencia, se comportarían bien- y la paz llegaría tras su terrible justicia. Entonces las demás Nagah se inclinarían ante ella, agradeciendo un sacrificio que les permitiría dedicarse por completo a las labores de la realeza sin las distracciones de sus obligaciones kármicas a las Tres Madres.

El Corruptor la tentó sin cesar con visiones de poder. Le dio hambre por ese poder, la hizo ansiar el poder por encima de cualquier otra cosa. Al principio Vinata respondió que podía considerar realizar un pequeño servicio para él. Con el tiempo, cuando dejó de realizarle más ofertas, le dio un sí definitivo. Con el tiempo, Vinata suplicó al Corruptor que le permitiera hacer su voluntad, prometiéndole que no había nada que no pudiera hacer. En aquel momento habría viviseccionado y devorado a sus propios hijos en su nombre. Y ese nivel de lealtad era exactamente lo que quería el Corruptor. Cuando sólo le pidió la muerte de un joven Garou, Vinata se sintió casi decepcionada. Había comenzado a pensar que le pediría algo realmente horrible.

Sólo después se daría cuenta de la gravedad de lo que acababa de hacer.

–Barco-de-Dragón

Su séquito tuvo que esperar bastante tiempo. Su supuesto destino era una aldea en la costa *norte* del Mar Caspio.

Se dirigía allí para encontrar a un gran enemigo del Corruptor. Y matarlo.

Extrañamente, tenemos más información de la otra parte de esta ecuación, los Garou, que de Vinata. Debido al papel que jugó en esta tragedia, el nombre de la víctima es uno de los pocos que conocemos aparte del de la traidora y el general bárbaro. Su nombre era Petros el Inquebrantable. Era miembro de la tribu Garou de los Colmillos Plateados, uno de sus lunas llenas –que nosotras habitualmente consideramos a alguien de la casta Kshatriya.

Según todos los relatos Petros era el epítome de a lo que los hombres lobo les gusta creer que son: un caballero carismático y un guerrero excelente. Aunque nunca lo supo, había sido juzgado por una Nagah quizás un año antes, y sus acciones no habían recibido ningún reproche. Era un príncipe, el hijo de un gran rey hombre lobo ruso cuyo nombre se ha perdido en el curso de la historia. Estaba actuando como emisario para su padre. El mensaje que llevaba en una bolsa de cuero era una advertencia de su padre al comandante bárbaro que dirigía a los Colmillos Plateados del oeste –los hombres lobo por los que las Yamilka habían pedido ayuda al Rey Nagah para castigarlos.

En esa carta se leía:

"Konstantos,

Te has sobrepasado. Tenemos enemigos de verdad, enemigos peligrosos, que merecen nuestra Rabia con mucho más motivo que los demás [Las Razas Cambiantes]. A menos que seas atacado injustamente, detén las hostilidades."

La inicial del rey Colmillo Plateado –A.- y su glifo real marcaban el final de la piel sobre la que el mensaje estaba escrito.

Conocemos el texto de la carta porque la encontramos entre las posesiones de Vinata. De hecho, fue la prueba decisiva para determinar la culpa de Vinata. Y ha sido traducida al sánscrito y grabada en tablillas de piedra que de hecho se guardan en vuestro Ananta, mis Sesha.

Cuando Vinata llegó al norte del Mar Caspio descubrió que había perdido a Petros. Presumiblemente el Corruptor se encontraba enfurecido.

Permaneciendo en su forma Kali Dahaka, Vinata rastreó a Petros a una tremenda velocidad durante casi tres días antes de encontrarlo.

Cuando acabó con él, Vinata se llevó el caballo de Petros, cabalgó a toda velocidad hasta la costa del Mar Caspio, cambió de forma y regresó junto a su séquito, que todavía la aguardaba. Había pasado más de una semana desde que los había dejado.

Unos Parientes Garou encontraron el cuerpo de Petros a menos de un kilómetro de su destino. Estaba intacto, pero había sido…profanado.

Sin pensar en que las consecuencias sanguinarias de su asesinato provocarían una investigación, Vinata afirmó que Devi la había elegido para juzgar a un Garou especialmente descarriado. No era habitual que una Nagah dijera algo semejante, y los miembros de su séquito no se impresionaron. Cabalgaron de regreso a Benarés en silencio.

Mientras tanto los Colmillos Plateados a las órdenes de Konstantos el Salvaje culparon de la muerte de Petros a un joven Bubasti, a quien asesinaron. Konstantos era poco más que un bárbaro en su corazón, pero había oído hablar de la habilidad de los hombres oso Gurahl para resucitar a los muertos y en un intento de no tener que dar explicaciones sobre la muerte de Petros (por el que no sentía un cariño especial) al rey Colmillo Plateado, se dirigió al norte y acudió a tres Gurahl diferentes durante la semana siguiente.

Konstantos no era un hombre especialmente dotado para las sutilezas sociales. Exigió al Pueblo Oso que resucitara a Petros o que le enseñara el Don necesario a sus Theurge para que el chico, que era muy querido entre los Garou, pudiera regresar de la muerte.

Los Gurahl se disculparon, pero respetuosamente se negaron a resucitar a Petros o compartir el conocimiento del Don de la resurrección, que Konstantos interpretó como un insulto intolerable y un acto de rencor hacia los hombres lobo. Los Gurahl intentaron explicarse, pero la manada de Konstantos rápidamente se puso nerviosa y recurrió a la violencia. Según las historias, la lucha que se produjo fue especialmente brutal. Dos de los tres Gurahl fueron asesinados al coste de las vidas de cinco Garou, entre ellos Konstantos el Salvaje.

La Gurahl superviviente consiguió escapar y suplicó santuario a un viejo Grondr del Pueblo Jabalí. Él la acogió y ella le contó lo que había ocurrido.

La historia circuló rápidamente. Gurahl y Grondr de toda la zona acudieron y se reunieron para discutir sus posibilidades ante la creciente hostilidad de los Garou. Los Grondr estaban indignados por la arrogancia de los Garou y su violencia injustificada. En la reunión los dos Pueblos Khurah lanzaron un terrible contraataque contra los Garou y la rueda del destino rápidamente giró fuera de control.

La respuesta de los Garou fue, por decirlo suavemente, impresionante y definitiva. La llamamos la Guerra de la Rabia.

En ese momento la causante de esa ordalía, Vinata, se encontraba de vuelta en Benarés, vistiendo sedas lujosas y pasando horas peinando su larga cabellera oscura. Todas las Nagah pudieron sentir que había algo realmente malo en ella. Se mostraba altiva e impasible a la interacción social. El Corruptor, que había terminado su juego sutil, había decidido que aunque estaba más que contento y concedería a Vinata un gran poder, no le daría las maravillosas habilidades que le había prometido. Le dijo que le daría más cuando hubiera realizado otra pequeña tarea.

Pasarían semanas antes de que las sangrientas consecuencias de las acciones de Vinata llegaran desde Ucrania a Benarés.

Vinata Descubierta

El Rey Takshaka de las Nagah no podía permitirse tener una lugarteniente cuyo juicio y conducta fuesen tan claramente inestables. En un esfuerzo por descubrir la naturaleza del problema de Vinata, la envió a Sri Lanka en una misión sin importancia. Mientras estaba fuera, investigó sus aposentos. Encontró la carta de Petros del rey de los Colmillos Plateados a Konstantos el Salvaje, pero no le vio sentido.

Con la carta en su mano, solicitó una audiencia con los Wani.

El Rey Takshaka entró en Xi Wang Chi y expresó su preocupación por Vinata. Una de las Damas Serpiente invocó una serie de espíritus de las nubes y del viento que habían visto las acciones de Vinata y los espíritus les contaron al Rey y a los Wani exactamente lo que había ocurrido.

Mientras escuchaban la Reina Dragón sintió vergüenza por todo el Pueblo Serpiente. El Rey Takshaka se sintió humillado por haber elegido tan mal a su lugarteniente.

Mientras la Dama Serpiente y el Rey Takshaka seguían allí, el cielo del reino de Xi Wang Chi se volvió cada vez más tormentoso y la caverna de las Furias comenzó a temblar con el poder de su rabia sibilante.

El Castigo de Vinata

Cuando el Rey Takshaka regresó a Benarés de Xi Wang Chi, recibió noticia del inicio de la Guerra de la Rabia y de su probable resultado. Los Wani le habían mostrado el avance de los furiosos Garou. Llegarían a Benarés con el crepúsculo y la luna estaba llena.

El último acto de Takshaka como Rey Nagah fue dar la bienvenida a Vinata a su regreso de Sri Lanka.

Cuando Vinata entró en Benarés en forma Azhi Dahaka quedó claro que el toque del Corruptor la había cambiado. Sus rasgos eran más afilados, sus escamas más oscuras, y su voz parecía más inhumana y fría. La letalidad se derramaba de todos sus gestos lánguidos.

Las Nagah, humanos y Parentela, advertidos por el Rey Takshaka, permanecieron fuera de la vista.

El Rey Nagah no tenía intención de enfrentarse a Vinata físicamente. Se había vuelto demasiado poderosa para que incluso él pudiera vencerla. Su abandono del equilibrio había sido su condena –un hecho obvio para los que la vieron entrar en la ciudad- pero se había convertido en la hija favorecida del Corruptor- y a quien ama el Corruptor, recibe su poder.

¿Cómo se puede convencer a alguien que ha seguido el camino incorrecto, mis Sesha, cuando todas las señales de poder y éxito se manifiestan ante cada paso que da?

El Rey Takshaka se encontró con Vinata en las puertas de la ciudad de Benarés y la acompañó hasta el gran salón donde celebraba sus audiencias. Por el camino los dos hablaron de frivolidades como si el rey no conociera la traición de Vinata. Pero cuando entraron en el salón de audiencias, las puertas se cerraron detrás de ellos. Vinata escuchó un siseo bajo y el castañeteo febril de cascabeles. Cuando miró el estrado donde el Rey Takshaka se sentaba normalmente, contempló al miembro más aterrador de la Prole de Tifón y Tiamat: la Kaliya, el espíritu de la venganza de muchas cabezas. Es la Kaliya quien juzga a los jueces renegados, castiga a los verdugos crueles y ejecuta a los ejecutores corruptos.

Al descubrir el engaño de Takshaka, Vinata sonrió y se dispuso a destriparlo con sus garras. El Rey Nagah permaneció firme en su lugar, preparándose para protegerse como pudiera de aquel poder corrupto…pero el golpe de Vinata nunca llegó.

En menos tiempo del que pasa entre latidos de corazón, la Kaliya atrapó a Vinata en sus anillos afilados y la arrastró a su caverna en Xi Wang Chi para comenzar su castigo. Como el favor del Corruptor había vuelto a Vinata muy resistente, tardaría décadas en morir bajo el doloroso castigo de la Kaliya. Irónicamente, aunque pasó cada fragmento de cada hora de cada día que le quedaba deseando poder morir, la traidora vivió más tiempo que la mayoría de su pueblo.

Evitando el ataque mortal de Vinata, la Kaliya prolongó la vida del Rey Takshaka unas horas más. Cuando cayó el crepúsculo, los Garou habían llegado a la ciudad de Benarés y comenzaron la matanza de las Nagah.

El Final de la Guerra

Tras la Guerra de la Rabia pasamos de ser juezas sabias a víctimas desvalidas que habían sobrevivido sólo mediante el sigilo. Ante la llegada de hordas de Garou furiosos no había nada que pudiera preservar el estilo de vida al que nos habíamos acostumbrado –ni nuestra posición real, ni nuestro adiestramiento estratégico y desde luego tampoco nuestra habilidad para asesinar. Al principio nuestros ancestros esperaron que sólo la India sería afectada por la guerra y que después de todo el éxodo de las Nagah a los confines del mundo habría resultado una estrategia sabia. Sólo tiempo después descubriríamos que el éxodo había dispersado demasiado a nuestro pueblo y sólo había servido para condenar a todo el Pueblo Serpiente.

Durante un tiempo hubo poca o ninguna comunicación entre las Nagah. Estábamos tan bien escondidas que ni siquiera podíamos encontrarnos entre nosotras. Al final la mayoría de las Nagah recurrieron a su Parentela ofidia y abandonaron casi por completo la civilización. Durante años la rica cultura sensual y artística que habían creado las Nagah simplemente dejó de existir y nuestro pueblo huyó al abrazo de los ríos, desiertos y agujeros subterráneos. En resumen, la Guerra de la Rabia envió rápidamente las Nagah a una clandestina edad oscura. Durante mucho tiempo el Pueblo Serpiente se encontró separado, cumpliendo sus obligaciones a Devi con dificultades, cuando podía.

Habíamos muerto para el mundo. Por lo menos eso fue una pequeña bendición.

La Fundación de las Sesha

El final de esta edad oscura llegó con la fundación de las Sesha.

Mucho tiempo después de la Guerra de la Rabia Mandrodari Ma –una de las pocas Nagah realmente veteranas que habían sobrevivido a la guerra- nadó desde su isla en Sri Lanka al continente indio para ver qué había sido de su pueblo. Encontró serpientes con miedo de adoptar la forma humana. Encontró un viejo sabio viviendo en las alcantarillas de Ranchavati. Encontró ascetas en la jungla que se habían sometido al Rito de Sannyasa, no porque fuesen viejas serpientes preparadas para aprender los secretos del ascetismo, sino porque estaban demasiado aterrorizados de los Lobos para vivir de otra manera.

Mandrodari Ma se sintió avergonzada de su pueblo.

Siendo una poderosa sacerdotisa fue capaz de entrar en Xi Wang Chi, el Reino de la Tormenta, y dirigirse a los Wani. Durante los breves momentos en que el viento y el trueno se calmaban al mismo tiempo podían escucharse los gritos de agonía de Vinata resonando desde la caverna de la Kaliya.

Se presentó ante los Padres y Madres Dragón con una túnica harapienta. Explicó que las ejecutoras de Devi habían sufrido un lamentable giro de fortuna y humildemente pidió ayuda para rectificar esa situación.

Los Reyes Dragón estaban cansados, mis Sesha. Contemplaron el corazón de Mandrodari Ma, buscando corrupción por la que pudieran juzgarla, matarla y acabar de una vez. Pero lo que vieron fue nobleza y compasión.

Los Reyes Dragón aceptaron ayudar al Pueblo Serpiente, pero sólo proporcionándoles la habilidad para organizarse y sólo si aceptaban vigilarse entre sí con mucho más cuidado, para evitar que otra calamidad como Vinata surgiera en su interior. Quien habló en nombre de los demás para ofrecer esta ayuda fue Seiryu, el gran Dragón Azul del Este.

Seiryu sacudió su gigantesca cola sobre el océano ardiente de Xi Wang Chi, separando una parte de sus aguas del reino. Esas aguas se convertirían en el Nandana, el Ananta de las Sesha. Entonces ordenó a las legiones de Kolowissi, Inadu, Serpientes del Trueno y otros espíritus que encontrasen a las tres Nagah más sabias de cada raza y las trajeran de vuelta a Xi Wang Chi. Entonces dudó y les dijo que ante él ya se encontraba una de las Balaram más sabias, así que sólo necesitaba otras dos.

Esas respetadas nueve Nagah se convirtieron en las primeras Sesha.

Seiryu les recordó sin ningún subterfugio, las leyes que habían olvidado. Recordó que el Pueblo Serpiente debería educar jueces sabios y justos además de asesinos sutiles y letales. Rodeó el Nandana con sus anillos para que las Sesha tuvieron un lugar en el que reunirse y desde el que pudieran dirigir a las Nagah, permitiendo que las serpientes cambiantes actuaran al unísono.

Finalmente Seiryu les dijo a la Sesha que desde entonces las Nagah tendrían que permanecer unidas en Nidos. Los vínculos que las unirían tendrían que ser fuertes para mantener unido al Pueblo Serpiente, pero también estarían obligadas a protegerse unas a otras, a cuidarse unas a otras y vigilarse unas a otras para evitar la influencia del Corruptor, que había provocado la mayor vergüenza de la historia de las Nagah. Para remarcar sus palabras, hizo que la Kaliya le trajera la forma miserable y despellejada de Vinata. Se retorcía y gritaba de manera enloquecida con cada paso que daba.

El Dragón Azul del Este señaló a Vinata como un ejemplo de lo que podía ocurrirle a una noble Nagah si cualquiera de la Tríada conseguía seducirla. Desde entonces las palabras que pronunció, mis Sesha, han quedado firmemente estampadas en la mente de cada Nagah: *La lealtad a cualquier faceta de la Tríada es una burla a la verdadera justicia.* Tras decir eso, aplastó el cuerpo de Vinata bajo su garra gigante, acabando con su miseria para siempre.

La formación de las Sesha acabó con la edad oscura de las Nagah del Oeste e incluso en las Tierras Puras, pero las Nagah de los Hengeyokai aceptaron lentamente la necesidad del nuevo sistema. Fue necesaria otra tragedia para convencerlas de la sabiduría del nuevo camino. Esa tragedia fue llamada…

La Guerra de la Vergüenza

Las Nagah de las Cortes Orientales no fueron afectadas en lo más mínimo por la Guerra de la Rabia, y la mayoría de ellas nunca llegaron a oír hablar de ella. Mientras sus compañeras occidentales eran masacradas y en gran parte expulsadas de la civilización, las Nagah de las Cortes de la Bestia siguieron prosperando.

Por un tiempo.

Había hongos incluso en esa rosa cultivada. Una tragedia diferente se abatió sobre el Pueblo Serpiente en Oriente, y aunque fue mucho menos destructiva, en algunos sentidos fue peor.

Los cambiaformas del Reino Medio, llamados los Hengeyokai, cayeron presa de las manipulaciones de los codiciosos Wan Xian. Ellos querían controlar nuestros lugares sagrados y si no podían derrotarnos para arrebatárnoslos –y no podían- harían que nos derrotáramos a nosotros mismos. Funcionó. El Pueblo Serpiente no cuestionó su deber afirmando que simplemente juzgaban a quienes mataban.

Las Nagah de Oriente asesinaron a los Nezumi por no mantener suficiente control sobre los humanos y por ser demasiado estrictos con los humanos.

Asesinaron a los Okuma por no curar a todos los que se encontraban enfermos o heridos.

Asesinaron a los Tengu por entregar sus mensajes con demasiada lentitud.

En resumen, cayeron presas de una hipocresía más allá de cualquier medida.

Sin embargo, incluso en los momentos más oscuros de la Guerra de la Vergüenza, las Nagah se negaron a matar a quienes eran completamente inocentes, y en ningún momento las Nagah se volvieron contra sus hermanas ni atacaron a sus respetables hermanos mayores, los Zhong Lung.

Aparte de esas excepciones, la Guerra de la Vergüenza llevó a las Nagah de Oriente a comportarse de la manera más atroz, traicionera e injusta que se había visto en el Pueblo Serpiente.

Los peores excesos de los juicios injustos de la Guerra de la Vergüenza fueron reservados para los Nezumi, con los que nos enfrentamos en una feroz guerra en las sombras. Las Nagah masacraron al Pueblo Rata –y viceversa- hasta que ninguno de los dos Pueblos pudo seguir soportándolo más. Se desconoce el origen de ese conflicto, mis Sesha, pero sólo podemos asumir que en algún momento los Wan Xian se carcajearon de su propio ingenio.

Nosotras, entre todas las Razas Cambiantes, deberíamos haber reconocido las tácticas de manipulación, las estrategias de difamación, el cuidadoso encendido de las llamas y del orgullo –pero no lo hicimos. Somos hábiles utilizando esas tácticas, pero parecemos ciegas cuando somos su objetivo.

Interludio

Sajita hizo una pausa en su narración, llevándose un dedo a su mejilla.

–Mis Sesha –dijo finalmente–. *Me doy cuenta de que no estoy prestando atención hacia el destino cambiante de la humanidad mientras cuento nuestra historia. Pero como debéis de saber, cuando la Edad de los Reyes terminó, también lo hizo nuestra cercanía a la raza humana. No volvimos a guiar el desarrollo de las ciudades y los linajes reales; no volvimos a disfrutar de los lujos ni manipulamos a nuestra Parentela humana. Nuestros asuntos ahora son el destino de los Khurah, no el de los humanos. Desde el final de la Edad de los Reyes, hemos permanecido en el fondo del río, ocultándonos entre los juncos. Si la guerra y el hambre azotan a nuestra Parentela humana lloramos –pero no intervenimos, al menos no de una forma que traicione nuestra presencia. Si han existido Nagah que han vuelto a jugar en la historia humana, que han iniciado o terminado guerras, entonces es necesario reconocer que son maestras del anonimato, porque no conozco sus nombres.*

Un débil siseo se filtró entre los asientos de las Sesha.

–Continúa.

La Segunda Guerra de la Rabia

La ceguera puede surgir fácilmente cuando tratamos de descubrir nuestra culpa. Es muy cierto para las Nagah, y desde luego es cierto para el Pueblo Lobo. Muchos Khurah y espíritus por igual creen que los Garou sellaron su propio destino con la Segunda Guerra de la Rabia. A los niños se les permite cometer errores y una Madre indulgente podría incluso atribuir los horrores de la Primera Guerra de la Rabia a la locura de una raza joven y de alguna forma demasiado impulsiva. Las tierras al otro lado del Atlántico presentaron a los Garou una segunda oportunidad, la oportunidad de actuar bien. Sin embargo, con la Segunda Guerra de la Rabia los Garou demostraron que eran patológicamente incapaces de colaborar con los demás hijos de Gaia. El chillido de muerte del último Camazotz sólo fue el eco que anunciaba el aullido de muerte del último Garou –y de la condena que habían provocado sobre ellos.

Cuando los Garou comenzaron a actuar en lo que llamaban las "Tierras Puras", reiniciando su incansable cruzada contra los Camazotz y los Gurahl, los Corax fueron lo bastante amables para extender la noticia abiertamente. Y nosotros los escuchamos, aunque no pronunciaran nuestros nombres.

Viajamos a este "Nuevo Mundo" porque oímos que se nos necesitaba allí. Para nuestra sorpresa descubrimos que ya estábamos allí –hasta cierto punto. Varias de las nuestras habían viajado por caminos Umbrales secretos hacia el Oeste, sabiendo que serían necesarias dondequiera que fueran los Khurah,. Aunque habían perdido el contacto con las Sesha, todavía conservaban sus vínculos con el mundo del espíritu mediante su contacto con algunos espíritus de las serpientes de agua que todavía hablaban con los Wani. Compartimos una danza delicada con ellas cuando nos encontramos por primera vez, sin atrevernos a compartir demasiado sobre nuestras verdaderas naturalezas, pero letalmente curiosas. Cuando finalmente decidimos que todas éramos Nagah, se fundó la Corona más joven de todas: la Zuzeka.

Y con la formación de la Zuzeka y la coordinación de los Nidos de América, los Khurah americanos fueron capaces por fin de beneficiarse de nuevo de nuestra atención completa y organizada.

La Revolución Industrial

Sé que no nos corresponde juzgar a los humanos como hacemos con los Khurah. Pero me imagino que cuando la industria comenzó a alzar su cabeza con tanta intensidad durante la Revolución Industrial, nuestras antepasadas debieron sentirse muy tentadas de actuar. La industrialización envenenó los ríos, mis Sesha –los humanos violaron el agua de la madre que les daba vida como a nosotras. Sus fábricas profanaban el suelo, sus ciudades apestaban como úteros preñados de demonios, su humo se extendía por el aire. Era como si todos los infiernos del inframundo amenazaran con abrirse y sumergir la tierra en pozos de veneno creados por el hombre.

A medida que la situación empeoraba cada vez más, los Nidos informaron del daño a las Coronas, y las Coronas enviaron sus propias preocupaciones a las Sesha. A su vez las Sesha, en su sabiduría, prohibieron a las Nagah tomar acciones directas contra los humanos que diseñaban los

horribles edificios y máquinas de la industrialización. La razón que se dio fue que tomar las armas contra el conjunto de la humanidad sería usurpar la posición de los Ratkin –como habían hecho los Garou hacía mucho tiempo. Pero hasta el Nandana tiembla con los temblores de la industria, y las Sesha fueron sabias prediciendo que la situación sólo empeoraría. Fue durante esta época que las Sesha desvelaron la última de las Leyes Sagradas: "*Golpea al Corruptor si surge la verdadera oportunidad*."

Aunque obedecimos la ley y golpeamos cuando y donde podíamos hacerlo, la población humana se había desbordado sin control. La industrialización masiva había arrebatado enormes porciones de tierra que el Pueblo Serpiente había ocupado en el pasado. Lamento que fuéramos incapaces de impedir este descontrol, que como mucho sólo fuimos capaces de hacer más lento permaneciendo fieles a nuestros principios. Ha sido un período oscuro, y rezo porque todavía podamos detenerlo. Aunque todavía respetamos a su padre, el Destructor, ya no podemos permitir que el Corruptor siga actuando libre.

La Muerte de los Bunyip

Los otros hijos de la Serpiente Arco Iris, los Bunyip, eran aliados de las Nagah australianas. Creíamos que podían convertirse en una conexión entre nosotras y los demás Garou, pero esas esperanzas se redujeron después de los choques iniciales entre los Bunyip y los Garou invasores. Se desvanecieron por completo cuando quedó claro que la consecuencia más probable era la muerte de los Bunyip.

Pero mis Sesha, si alguna vez hubo una razón poderosa de la necesidad de aprender tanto como sea posible sobre un objetivo antes de emitir juicio, entonces Australia sería esa razón.

A primera vista, puede parecer que el conflicto entre los Bunyip y los Garou europeos fue demasiado típico –que los hombres lobo europeos estaban poseídos por impulsos más próximos al Corruptor que el Destructor y que sus prejuicios acabaron con los Bunyip. Y ese argumento resulta verdadero en parte. Pero estamos en deuda con la sabiduría del Nido de la Lluvia Brillante, porque fueron esas Nagah quienes descubrieron la verdad –que los hombres lobo europeos fueron empujados a la guerra por su propia tribu caída, los Danzantes de la Espiral Negra. Una de los Danzantes, una bestia especialmente astuta llamada Mara la Aulladora culpó a los Bunyip del asesinato de la hermana de un líder de la tribu de las Garras Rojas. Fue la furia de este hombre lobo lo que llevó las tensiones a una guerra total, que provocó la caída de los Bunyip.

Mis Sesha, no quiero implicar que los Garou europeos no puedan ser considerados responsables de sus acciones. Juzgamos a muchos durante la Guerra de las Lágrimas y los encontramos culpables –aunque he oído decir que los Garou europeos culparon a los Bunyip por la muerte de nuestros objetivos, y su furia se intensificó. Me gustaría pensar que entonces fuimos prudentes cuando actuamos, y que no contribuimos a la extinción de los Bunyip –o que habrían muerto de todas maneras. Al margen del resultado final, nuestras acciones hicieron demasiado poco y llegaron demasiado tarde –no es que los Bunyip hayan sido olvidados, aunque sólo sea porque sus fantasmas parecen estar vengándose sin nuestra ayuda.

Pero añadiré esto –Mara la Aulladora no escapó del juicio. Cuando pienso en los Bunyip y lloro, me gusta consolarme con el pensamiento del sonido de los huesos de la Danzante crujiendo en las mandíbulas de la Kaliya.

La Edad Contemporánea

Las guerras mundiales fueron los principales eventos que marcaron el siglo XX en la mayor parte del mundo. El horror causado por los humanos, especialmente durante la Segunda Guerra Mundial arrebató el último vestigio de inocencia de muchos poderes del mundo. La primera en gran parte no afectó a nuestro pueblo; pero la segunda fue devastadora.

La Primera Guerra Mundial

Nuestro número en Europa nunca ha sido más que una pequeña fracción de lo que fue antes de la Guerra de la Rabia. La importante presencia de los Garou hace que tengamos que esforzarnos para mantenernos en secreto a largo plazo. Por otra parte, debido a nuestro reducido número y como la Primera Guerra Mundial se concentró en Europa, prácticamente no nos afectó en conjunto. Por supuesto, sufrimos algunos daños: la muerte de uno de nuestros Parientes, un poeta de cierto talento, fue llorada por muchas Nagah de todo el mundo que de otra manera nunca se hubieran fijado en Europa o en las Nagah que servían a la Corona Nemontana. Debido a la colonización, y a la emigración posterior llegada de la India, Inglaterra fue también el canal que introdujo el daño de la guerra entre las Nagah indias y su Parentela balaram, aunque la mayoría de las serpientes cambiantes, en su mayoría pertenecientes a las castas superiores, tuvieron el buen sentido de quedarse en la India.

Pero nuestro pueblo no pudo permanecer alejado de los campos de batalla durante mucho tiempo.

La Segunda Guerra Mundial

La Segunda Guerra Mundial llegó a *nuestras* tierras, y por una vez la brutalidad de la guerra moderna dejó heridas evidentes en nuestra carne. Las junglas que habíamos frecuentado a lo largo del tiempo se llenaron de soldados: estadounidenses, japoneses, australianos, rusos y chinos. Las atrocidades de la guerra acabaron con humanos inocentes, presentándonos una y otra vez la tentación de matar a todos los soldados que pudiéramos. Teníamos nuestros Ananta, así que permanecer ocultas no era realmente un problema –pero los humanos no eran los únicos que participaban en la guerra.

Sí, los jóvenes de muchos países fueron reclutados –pero creo, mis Sesha, que entre las Razas Cambiantes sólo los que querían luchar de verdad acudieron a los campos de batalla. ¿Qué difícil puede resultar para una persona que también camina como una bestia, que entra en el mundo del espíritu de voluntad, evadir la desagradable presión social del reclutamiento humano? Y si es reclutada, ¿Qué dificultad tiene alguien cuyo interior arde de Rabia para superar con éxito el adiestramiento sin incidentes? ¿Cómo puede un cambiaformas ocultar su verdadera naturaleza en el campo de batalla? No, es estúpido suponer que los Khurah –y mucho menos nosotras- fueron atraídos *en masa* al conflicto contra su voluntad. Sólo aquéllos cuyo territorio y Parentela fuesen amenazados estarían presentes en algún grado.

Y sin embargo los Khura vinieron. No muchos, pero vinieron. Algunos llegaron en vehículos militares, dispuestos a participar en el Teatro del Pacífico y perseguir a todos los hijos del Corruptor que pudieran encontrar allí. Otros llegaron hasta aquí a través del mundo del espíritu, seguros de que sus enemigos harían lo mismo. Nosotras, y las Cortes de la Bestia, observamos con cuidado a los recién llegados. Algunos fueron juzgados –y encontrados culpables. Otros resultaron ser aliados por sus acciones, aunque nunca nos acercáramos a ellos para llamarlos así. Para muchas de las Vritra fue la primera vez que habían visto a un Khurah occidental más allá de las canciones y leyendas. Algunos se mostraron nobles; otros eran más monstruos que hombres o bestias. Y supimos de primera mano que el momento de revelarnos todavía no había llegado.

La Victoria del Corruptor

Perdonadme, mis Sesha. No puedo describir el horror que sufrimos cuando la primera bomba atómica fue utilizada contra objetivos vivos. Yo todavía no había nacido. Sólo puedo hacer un mal intento de imaginármelo.

Toda una ciudad destruida con fuego y radiación. Hombres, mujeres y niños, bestias y pájaros –que murieron en un instante o lentamente. Las esperanzas de todo un pueblo murieron en ese día, y una nube de terror descendió sobre todo el mundo. Para muchos –y perdonadme si mis palabras no resultan veraces, mis Sesha, porque sé que algunas de vosotras pudisteis haber estado allí- fue casi una señal de que la Última Batalla había terminado y de que el Corruptor había ganado.

Las tierras del espíritu que limitaban con el Reino Medio no han vuelto a ser las mismas desde entonces. Los mayores lugartenientes del Corruptor, los poderosos espíritus llamados Reyes Yama, se alimentaron del terror y la miseria cosechados por ese cataclismo y se hincharon de poder. El Rey Dragón de Umi, el espíritu del océano del Pacífico Sur, se retorció de agonía cuando el antaño rico paisaje espiritual de Nipón fue retorcido y quedó irreconocible. Los Wani chillaron de dolor y rabia, y muchas de nosotras pasamos juicio con mucha más severidad en los años siguientes, intentando confortar a nuestros grandes maestros con ofrendas de sangre y venganza.

Si sólo hubiera sido la última vez…

Vietnam

El principio final de las Leyes Sagradas volvió a ser puesto a prueba cuando los Estados Unidos acudieron a Vietnam. Sí, unos pocos Khurah acudieron a los campos de batalla, pero en ningún momento los Occidentales superaron en número a los Hengeyokai. De nuevo vuelvo a dar gracias por la naturaleza territorial de los Garou; con sus propios lugares sagrados bajo ataques constantes, sólo los más estúpidos abandonan sus manadas y túmulos para luchar en una guerra en una tierra desconocida contra enemigos desconocidos.

Pero no eran necesarios. El Corruptor tenía armas suficientes sin su presencia. Napalm. Minas terrestres. El Agente Naranja. Jóvenes soldados matando y violando, niños masacrados y violados –así que muchas de nosotras decidieron actuar. Muchos soldados de ambos bandos desaparecieron en las junglas, y nunca fueron echados en falta –y con razón.

Me han dicho que las Sesha de esa época se interesaron especialmente en investigar Nidos por sus vínculos incorrectos con el Corruptor. Aunque ningún Nido fue condenado, a muchas Nagah vietnamitas se les exigió que realizaran varias veces el Samskara Mudar el Pasado para purgar el veneno del Corruptor de su sistema. Aprendimos más de las tácticas del Corruptor después de una guerra de lo que habíamos aprendido en los dos siglos anteriores.

El Castigo de Diente Negro

En estos momentos puede resultar difícil reconocer los efectos de la historia en el presente, mis Sesha. Después de ocultarnos durante la Guerra de la Rabia, las Nagah se acostumbraron a no afectar al mundo más allá de su ambiente inmediato. Desde luego, somos más que capaces de defendernos; el poder y la fuerza son importantes en el repertorio de disciplinas de un asesino, pero no valen de nada si no nos ayudan a llevar a cabo objetivos a largo plazo. El sigilo se había convertido en nuestro principal objetivo, y debido a estas limitaciones, comenzamos a ignorar incidentes creados por Khurah dignos de castigo.

Fuisteis vosotras, mis Sesha, las que formalmente volvisteis a dirigir a las Nagah al juicio, castigo y ejecución de quienes traicionaban a Devi. El rostro del objetivo, ordenado según la magnitud de su trasgresión, fue entregado a todos los Nidos Nagah en nuestra audiencia anual, y me imagino que todas esperábamos que todos los diez primeros nombres pertenecieran a los Garou.

Pero no fue así; el primer nombre era el de un Bastet.

Imaginad nuestra sorpresa.

Diente Negro era un poderoso Simba que había aprendido magia y Dones mucho más allá de lo que la tribu de los leones había aprendido jamás. Pero eso sólo era una parte de su desequilibrio; el poder le interesaba más que la justicia y lo demostró. Durante décadas había permitido que su desequilibrada ansia de poder guiara sus acciones y no le preocupaba servir a Devi en ninguna de sus encarnaciones. Aunque indirectamente, se alió con el Corruptor y declaró su propia Guerra de la Rabia a las Ajaba, las hienas cambiantes. La decisión no resultó fácil. Con los Tiempos Finales sobre nosotras debíamos tomar la decisión de si era más probable que su fuerza se uniera a la nuestra en las últimas batallas o si su ansia de poder lo impulsaba a luchar por el Corruptor. Supuestamente debía gobernar como un rey de reyes, mediante nobleza y sabiduría; sin embargo, personificaba todos los fallos de los Khurah: arrogancia, sed de sangre y crueldad entre los más evidentes. Por todas esas razones, Diente Negro fue elegido para el asesinato.

Todos los Nidos Nagah –incluyendo el nuestro, mis Sesha- consideraron "dar un paseo" por Sudáfrica para cumplir la voluntad de Devi. Al final todos los Nidos, excepto los más antiguos y poderosos decidieron fijar más baja su atención en la lista de los enemigos de Devi. Nos han enseñado desde que somos jóvenes que conocer tus propios límites es una de las principales ventajas de un asesino, y Diente Negro era uno de los gobernantes más poderosos del Pueblo Gato.

Finalmente dos Nidos de respetadas Nagah –El Ojo de Shiva de la India y el Filo Fluido de Brasil- coordinaron sus esfuerzos para eliminar al Simba renegado. Se reunieron

durante meses en una pequeña aldea de Brasil, a pocos kilómetros río arriba del Amazonas desde Manaos, para minimizar la posibilidad de que los espíritus aliados de Diente Negro descubrieran algo. El viejo león era especialmente perspicaz, así que hasta que la proximidad al lugar elegido para asesinarlo fuese necesaria, las Nagah decidieron permanecer lejos del territorio del Simba. Pasaron días decidiendo dónde sería el mejor lugar para matarlo y cómo atraer a Diente Negro. Diseñaron planes para enfrentarse a la Tormenta Eterna, la banda de matones Simba que el tirano consideraba su manada. Debatieron las mejores formas de neutralizar la influencia de los aliados espirituales de Diente Negro, cómo actuar con su control del tiempo y cómo neutralizar los grandes poderes que había adquirido. Creo que habían elaborado no menos de cinco planes de contingencia cuando decidieron abandonar Brasil y se pusieron en marcha –tan aterrador era el Rey Simba.

Cuando los planes estratégicos fueron terminados, los dos Nidos comenzaron a practicar entre sí y cada Nagah interpretó en su momento el papel de Diente Negro por lo menos una vez y declaraba en cada momento que haría si estuviera en la posición del tirano. Cuando aprendieron cómo actuarían en el asesinato de Diente Negro, los Nidos viajaron al Congo y comenzaron a trabajar.

Pero –y mis Sesha, esto fue lo más sorprendente-, cuando llegaron, Diente Negro ya había muerto. El asesino del Rey Hiena, el señor de la Tormenta Eterna, había caído bajo los dientes vengativos de los Khurah a los que había aplastado. He preguntado a muchos Nidos, incluyendo al Ojo de Shiva, si conocen los detalles de la caída de Diente Negro, pero nadie ha podido responderme. Todo lo que se sabe es que el Ahadi, una nueva alianza de los Khurah afircanos, parece haber organizado la oposición a Diente Negro en los últimos días de su reinado. Ahora está muerto y el Ahadi sigue vivo.

¿Han usurpado nuestro papel, mis Sesha? Por supuesto que no. Nuestro deber consiste en castigar a los que de otra forma escapan de la justicia; si la justicia es capaz de encontrar a un malhechor sin nuestra ayuda, mejor. Y sin embargo me pregunto –las Yamilka ha estado especialmente silenciosas en lo que se refiere al Ahadi y sus méritos o fracasos. Creo –y podría estar completamente equivocada, mis Sesha- que quizás el Ahadi ha tenido la ayuda de unas pocas de nosotras, aunque los Khurah nunca lo han sabido. Pero tampoco tengo ninguna prueba; simplemente la esperanza de que algunas de las nuestras puedan haber contribuido a esta gran hazaña.

Como siempre, mis Sesha, es la dirección que siguen las Nagah. Quienes han dado la espalda a Devi, quienes la han traicionado, quienes renuncian a su deber, serán tratados de la forma que mejor conocen las Nagah.

Sin embargo, aunque nuestro deber entre los Khural sigue siendo nuestro enfoque principal, ellos no constituyen toda nuestra existencia. Juzgar a los Khurah es nuestro principal deber en el mundo, pero también debemos actuar de otras formas por el interés de Devi, actuando como juezas, ejecutoras y verdugos contra quienes se sitúan en contra de cualquiera de nuestras Tres Madres. Y por supuesto, los recientes eventos que se han producido en el corazón de nuestro territorio han atraído nuestro interés.

El Ascenso y Caída del Rey Rakshasa

Los detalles generales de este suceso han sido imposibles de ignorar. Sin embargo, tenemos información específica sobre esos días antinaturales debido al poder de los Wani. Cuando los mismísimos elementos fueron desatados, los Reyes Dragón no pudieron evitar darse cuenta.

En julio de 1999, cinco meses después de la muerte de Diente Negro, Bangladesh se convirtió en el lugar donde ocurrieron una serie de sucesos sobrenaturales de la magnitud más extrema. Un antiguo rey de los Rakshasas, un demonio de las ilusiones imposiblemente poderoso, se sacudió las cadenas del sueño que lo ataban y despertó. Algunos creían que era el propio Ravana en persona -¡Como si el dios Rama hubiera fracasado en su enfrentamiento con el demonio!-. El nombre que oí yo fue Ravnasa –y no lo reconozco.

Cualquiera que fuera su nombre este monstruo tenía un poder tan grande que habría desafiado al mismísimo Vasana. Sin embargo, su destrucción fue breve; poco después de su despertar, según los principios del destino, tres demonios guerreros iluminados llegaron de China para enfrentarse a él en combate.

Fue un combate cataclísmico, en términos nada inciertos, el tipo de batalla que es más propio de los días climáticos de la Kali Yuga. También recibió interferencias inapropiadas de una facción exterior, que hizo que el cataclismo resultara mucho peor.

La violencia y locura iniciales de la batalla fueron increíbles, en el sentido más directo del término. Nuestros parientes Mokolé han visto enfrentamientos de esa magnitud, mis Sesha, pero pocos han sido tan…bendecidos. Los campeones de Oriente invocaron enormes dragones de tormenta sobre la zona para utilizarlos como pantallas y armas contra el rakshasa. El tifón provocado hundió barcos, inundó las costas, arrasó aldeas y devastó partes enteras de la jungla. Fue considerada una tormenta como sólo se produce una vez cada milenio.

Y ésos fueron los detalles menores asociados con el conflicto.

Las Murallas entre los mundos se disolvieron y la Umbra brillante y la Umbra oscura fueron invocadas en nuestro mundo. Espíritus, demonios, fantasmas, sueños y cosas más extrañas cayeron en este Reino. Varios de los otros Khurah, especialmente los Garou, llegaron al lugar para proteger los intereses de Devi, de cualquier manera en que creyeran que eran capaces. Se cree que la mayoría de ellos murieron sin alcanzar sus objetivos.

Y como cuentan los Reyes Dragón, "*Por encima de las espesas nubes del tifón, cuatro soles florecieron y brillaron en medio de la noche.*"

Fue entonces cuando el cataclismo se descontroló de manera extraña. Algo o alguien, una tercera facción de origen desconocido, desató una serie de tremendas explosiones que devastaron grandes franjas de la Penumbra de la zona. Fue casi como si Hiroshima y Nagasaki se repitieran de nuevo. Los tres demonios guerreros chinos murieron por la descarga

de energía espiritual; el Rey Rakshasa sobrevivió un poco más. Pero cuando los dragones de tormenta se disiparon, permitiendo que los cuatro soles brillaran sobre él, ninguna de sus ilusiones pudo salvarlo. Hasta el rakshasa más poderoso cae bajo la mirada directa de Surya, y cuando esa mirada tiene cuatro ojos, no hay esperanza ni siquiera para el rey rakshasa más antiguo.

Cuando la batalla terminó no quedó nada, excepto el resultado y las consecuencias. Los muertos –de la batalla, de la tormenta, de la fusión de mundos y de las explosiones- se contaron en miles de miles. Si el plan de la facción externa que intervino hubiera fallado –después de haber matado a los verdaderos campeones del combate- la devastación habría sido mucho, mucho peor –una posibilidad que consideramos una excepción violenta.

Las acciones de esta facción desconocida son violaciones profundas del orden natural. Los magos dragón y videntes que conocemos nos cuentan que dos de los demonios guerreros chinos habrían caído en la batalla contra el rakshasa, pero el último, el Dragón Danzante, lo habría derrotado. Este destino esperado nunca se manifestó como debería debido a la inesperada interferencia. Quienes interfirieron no sólo mataron a los verdaderos campeones de la batalla con sus bombas, también mataron a muchos Khurah –y Nagah- y también a miles de humanos. Sólo debido a las bendiciones de la Fortuna sus explosiones y sus cuatro soles fueron suficientes para destruir al rakshasa; de otra manera los campeones elegidos habrían muerto y el rakshasa seguiría libre, al menos durante un tiempo, para destruir lo que quisiera.

Es el deber de la Kaliya castigar las violaciones más graves del orden natural –y hubo varias durante esos días. Corresponde a los Wani gobernar las tormentas del mundo y su deber ha sufrido la interferencia de este suceso. Y por lo tanto los Reyes Dragón –a través de vosotras, mis Sesha- nos habéis otorgado *carta blanca* para localizar, identificar y castigar a la facción responsable de haber interferido en el resultado correcto de este conflicto. Lamentablemente, las investigaciones están resultando bastante lentas. Hemos oído que las explosiones fueron obra de agentes del Corruptor, que se han convertido en una ciega parodia del papel del Destructor. Hemos oído que el Atrapador envió esta devastación, respondiendo al cataclismo provocado por el rey rakshasa. La verdad es que no tenemos evidencias que nos lleven a una parte o a otra.

Pero como hemos hecho desde el principio de los tiempos, estamos decididas a tener éxito. Debemos *mantener* la ley, porque si nosotras no lo hacemos, ¿quién lo hará?

Y así, mis Sesha, termina mi relato de nuestra historia.

Capítulo Dos: Anillos Dentro de Anillos

Aunque todo el mundo teme presentarse en la oficina del magistrado,
pocos se dan cuenta de que todo está dirigido a resolver casos criminales:
Templando la severidad con la indulgencia, como establecen nuestros legisladores,
y evitando los extremos defendidos por los filósofos mezquinos.

Nuestro estricto magistrado representa la felicidad de mil familias,
la palabra "justicia" significa la paz de toda la población.
— Dee Goong An (Casos célebres del juez Dee),traducido por Robert Van Gulik.

Con su narración terminada, Sajita retrocede junto a sus compañeras de Nido. Las Sesha no le dicen nada más; en su lugar cambian ligeramente de postura en sus elevados asientos, ofreciéndose sólo pequeños gestos y miradas entre sí. Al final otra de las cobras, con su frente ofidia adornada con una pequeña gema, levanta su cabeza desde su cesta colgante y mira directamente a Barco-de-Dragón. Su voz espiritual resuena en las mentes del Nido.

"Preséntate."

Él se inclinó profundamente.

— Soy Barco-de-Dragón, nacido Ahi, nacido Kamakshi. He tenido el honor de servir a las Leyes Sagradas durante los diez años que he pasado junto a mi Nido, el Paso de la Noche. Las Sesha han juzgado mis actos en el pasado, así que no os cansaré, mis Sesha, repitiéndolas, en un intento vano de cortejar vuestro favor.

La postura de la cobra no cambió, y ni siquiera las demás Nagah podían leer las emociones de la cara de una serpiente.

"Has asumido la responsabilidad de vigilar la ley en tu Nido."

— Así es.

"Has sido educado en nuestras costumbres y leyes; sabes dónde nos reunimos y por qué cumplimos el deber del juicio."

— Lo he sido y así lo hago.

De nuevo, un murmullo de seda.

"Cuéntanos."

Mudar la Piel

En el útero, somos Nagah. En el huevo, somos Nagah. Fuimos hechas Nagah en el momento en que fuimos hechas, y nadie puede deshacerlo.

Pero no nos corresponder saber todo lo que somos desde el momento de nuestra eclosión. Debemos aprender lo que somos, por qué estamos aquí, para completar nuestras vidas. Para los Ahi como yo, esta instrucción comienza pronto, mientras pasamos nuestra infancia en las Aguas de Serpiente, pero mis hermanos y hermanas que nacen de manera distinta deben crecer en la ignorancia antes de madurar y comenzar a comprender.

Estamos en el Giro Final de la Edad, mis Sesha; pronto el mundo será rehecho, y sólo los esfuerzos de los Khurah determinarán si será reformado en un mundo que pueda curarse o si se convertirá en cenizas. No hay ninguna época tan peligrosa para vivir. Y así todas las Razas Cambiantes, Nagah y Khurah por igual, deben hacer todo lo que puedan para impedir que sus enemigos las encuentren. Nosotras, como los demás pueblos de la Bestia, educamos a nuestros hijos balaram y vasuki en la ignorancia de lo que son, con la esperanza de que el silencio los mantendrá más seguros.

Cuando somos niños –o crías de serpiente- somos problemáticos. Un niño balaram tiene dificultades para relacionarse con los niños humanos que lo rodean y se vuelve cada vez más frío y distante sin saber realmente por qué. No comprende la creciente tensión de su interior y la verdad es que no puede saber por qué sus vecinos lo tratan con algo parecido al temor. Una cría vasuki también tiene impulsos que la confunden, aunque es incapaz de definirlos hasta el momento en que madura y se convierte en Nagah. Por suerte, una vasuki crece y madura rápidamente, porque sería todo un desafío pasar años luchando contra los impulsos conflictivos de su interior. Nosotros los Ahi no somos diferentes; estamos confusos si nuestros padres nos visitan en formas que son diferentes a la nuestra, no comprendemos por qué no podemos abandonar los pequeños reinos que constituyen nuestras cunas, y nos resulta difícil aceptar nuestras lecciones – hasta que por fin, Cambiamos.

Cuando somos niños nos distanciamos de los nuestros, humanos, serpientes y Nagah, porque todavía llevamos la Primera Piel. Mis Sesha, la Primera Piel es algo espiritual, invisible para nosotros e invisible incluso desde el mundo del espíritu. Se encuentra en nosotros cuando somos concebidos. Limita nuestras percepciones hasta cierto punto, como una piel vieja nubla los ojos de la serpiente. Impide que nuestra Rabia salga a la superficie demasiado pronto, pero también nos aísla hasta cierto punto de quienes nos rodean. Pero el don más grande que nos proporciona la Primera Piel es protegernos de la detección. Una Nagah que todavía no ha mudado su Primera Piel es indistinguible, incluso mediante la adivinación, de un humano o una cobra mortal. Y así somos capaces de ocultarnos.

He aprendido que los Cambios que se producen en otros Khurah son momentos intensos de sangre y dolor. Para nosotras, la primera vez que cambiamos es una lucha, quizás lo más parecido sea la lucha de una vasuki para liberarse de la cáscara de su huevo. Una proximidad opresiva –eso es lo que recuerdo. Recuerdo sentir la presencia de la Primera Piel por primera vez, y luchar contra ella para alcanzar la libertad. Así nos ocurre a todos. Mudamos la Primera Piel y renacemos. La Primera Piel se disuelve en niebla espiritual, nos despojamos de ella y cambiamos a nuestra forma nueva. A veces nuestro poder nos supera e instintivamente matamos a cualquiera lo bastante desafortunado como para estar cerca –pero no siempre.

Sí, es un momento aterrador. Mi propio cambio me aterrorizó; lo peor de todo fue cuando por error asumí la forma Vasuki y me di cuenta de que ya no podía oír nada de lo que me rodeaba. Pero con el miedo y el dolor llega una bendición, una novedad –no creo que pueda describirlo. Puedo decir "Cuando mudé mi Primera Piel" a otra Nagah y de inmediato sabrá lo que quiero decir, pero tratar de describirlo con palabras humanas…

Como sabéis, mis Sesha, cuando una serpiente –una de nosotras o un animal- muda su piel, le lleva tiempo adaptarse a la forma en que sus sentidos han cambiado. A medida que la piel envejece, las escamas que recubren sus ojos se nublan y le resulta difícil ver. Cuando finalmente se muda la piel, los ojos son sensibles y no se encuentran bien protegidos -¡pero son capaces de ver mucho más!

En esto consiste convertirse en una Nagah de verdad –volverse vulnerable durante los primeros momentos febriles, pero también recibir dones de salud y sentidos agudos tan potentes que la vida anterior parece un estado de enfermedad y ceguera. Los balaram descubren que por fin son capaces de saborear el mundo de la manera en que debe ser saboreado –no con las atrofiadas narices y lenguas humanas, sino con la lengua de una serpiente. Las vasuki reciben un don todavía más grande –descubren que por fin pueden escuchar el mundo, escuchar sus canciones, gritos y suspiros de formas que una serpiente no podría imaginar. Y los Ahi, que ya han sido bendecidos con una parte de los sentidos de ambas razas por fin son capaces de abandonar las Aguas de la Serpiente, caminar por las ciudades y deslizarse por los campos como hacen los demás –así reciben el resto del mundo.

Razas

El mejor estribillo cantado en el universo es una armonía de tres voces. Muchas sociedades humanas, cuando piensan en el equilibrio, se lo imaginan como un estado de armonía entre dos elementos –yin y yang, luz y oscuridad, y otras cosas. Sus balanzas tienen dos platillos, tienen dos manos –eligen el dos como número de equilibrio, porque representa simetría.

Sin embargo, a nosotras se nos enseña que el equilibrio es una cuestión de tres. Tres Madres –Tierra, Luna y Río. Tres mundos –humano, bestia y espíritu. Tres grandes fuerzas en mundo; tres niveles en el mundo del espíritu. Y también existen tres formas de nacer Nagah.

Para que nuestro pueblo este equilibrado –y por lo tanto sano- debe reproducirse en equilibrio. Es difícil de dirigir; no existe la garantía de que un apareamiento produzca una Nagah, incluso entre dos cónyuges Nagah. Pero debemos intentarlo.

Balaram

Quienes nacemos de padres humanos, los balaram, son hijos de las fortunas del mundo. Cuando la vida es cómoda para nuestra Parentela, un balaram puede disfrutar de una infancia que es casi feliz. Cuando la vida es mala para nuestra Parentela, la lucha para mudar la Primera Piel puede ser extenuante.

En el pasado nos reproducíamos exclusivamente con la nobleza; todos los balaram eran hijos de princesas y rajás. Pero esos días ya han pasado. Hace muchos siglos resultó obvio que la sangre noble de los humanos no era suficiente; ¡ojalá que los reyes de los Garou hubieran aprendido esa lección! Ahora elegimos a nuestras parejas humanas buscando rasgos que puedan ofrecer a nuestra descendencia; así que hay Nagah que nacen en casi todos los pueblos del planeta. Sin embargo, nuestros linajes de Parentela más extensos y fuertes se encuentran en la India y Oriente Medio. Resulta difícil elegir entre favorecer un linaje –lo que ofrece una posibilidad mayor de que nazca un hijo que se convierta en Nagah- y elegir un padre que pueda añadir una herencia fuerte al linaje, pero tenga menos posibilidades de engendrar un heredero Nagah.

La infancia de un balaram no es sencilla, mis Sesha; lo mismo ocurre con todos los que recibimos las bendiciones de Devi. Los demás niños, adultos y maestros inconscientemente sienten la serpiente en su interior y la temen. La Primera Piel impide que nadie sienta nada más –pero no podemos caminar entre los humanos durante mucho tiempo sin inquietarlos. El miedo a las serpientes se encuentra demasiado afianzado en ellos.

Y me temo que no somos buenos padres. No tenemos tiempo para dedicarlos a criar y educar adecuadamente a un niño; el Nido y nuestros deberes nos llaman. Para mantener nuestro secreto no les decimos a nuestros hijos lo que son; son educados en la ignorancia, quizás por padres adoptivos o quizás por la pareja abandonada de una Nagah. No es una infancia fácil –pero ninguna parte de nuestras vidas es fácil, y de esta manera los balaram se preparan para aquello en que se convertirán.

Ahi

¿Qué puedo decir de los Ahi? Yo soy Ahi –Podría contaros la historia de toda mi vida, mis Sesha, y más o menos sería la historia de toda mi raza.

Nosotras somos el centro de las Nagah. Nuestro deber es extender la mano izquierda a nuestros hermanos balaram y la mano derecha a nuestras hermanas vasuki, y atraerlos y unir sus manos en las nuestras.

Como otros de mi raza, mis Sesha, nací de dos Nagah del mismo Nido. Quizás existan Nagah cuyos padres sean de Nidos diferentes, o incluso Sannyasin, pero considero que resulta difícil de comprender; incluso quienes pertenecen a nuestro pueblo pero no pertenecen a nuestro Nido son extranjeras hasta cierto punto; extrañas que nunca nos comprenderán del todo. Mi madre supo el momento en que quedó embarazada por mi padre; es un gran don que nos ha dado Devi, para que podamos prepararnos para nuestros hijos Ahi. En cuestión de minutos supo que yo era Ahi. Si el apareamiento no hubiera sido "verdadero", entonces al día siguiente habría realizado el Rito del Embarazo para elegir entre engendrar un bebé humano o una puesta de crías de cobra en este mundo. Pero yo fui Ahi, y así supo que tendría que traerme a este mundo engendrado en un solo huevo, puesto por una madre en la forma Azhi Dahaka.

En fábulas como el Ramayana, se dice que los hijos de los dioses nacen en un día. No es tan fácil para la madre de un Ahi, pero el embarazo es más fácil que el de un bebé humano. Mi madre me llevó en su interior durante seis meses, y durante ese tiempo todavía fue capaz de asumir todas sus formas Balaram, Silkaram, Azhi Dahaka y Kali Dahaka. Cuando terminó ese tiempo puso un único huevo en su Ananta, y lo cuidó hasta que eclosioné tres meses después.

Fui criado en un "estanque enjoyado," una caverna espiritual en las Aguas de Serpiente. Cada año, en mi cumpleaños, mi madre venía y me llevaba más allá de la Celosía para que contemplara el mundo físico durante un día, para que mi carne se asentara y no se desvaneciera en espíritu. Mudé mi Primera Piel cuando tenía ocho años; me uní a mi Nido después de un año de aprendizaje y lecciones finales. Y ahora estoy aquí.

Mi infancia fue tranquila, aunque no fue "feliz." Sin embargo, no lamento la experiencia. Mi único lamento de nacer Ahi, es que mi sangre mestiza y la vida en las Aguas de Serpiente me han preparado mal para los venenos del mundo exterior; mi piel escuece y arde cuando es tocada por productos tóxicos y contaminantes, como todos los Ahi. Y la verdad, mis Sesha, puede decirse que en eso tiene más culpa el mundo que mis padres.

Vasuki

Quienes nacemos de huevos de serpiente en cierto sentido son las que tienen más dificultades para adaptarse a la vida entre las Nagah. Todas las habilidades que permiten vivir normalmente en el mundo humano son el doble de difíciles de aprender para alguien que todavía se está acostumbrado a tener manos y piel o a escuchar. A una vasuki puede llevarle algún tiempo aprender a atar un nudo o manejar un cuchillo, por no hablar de conducir un coche o manejar un ordenador. En muchos sentidos las vasuki son las Nagah más poderosas espiritualmente, pero el tiempo necesario para educar a una Nacida Serpiente por completo es un gran esfuerzo. Aunque para nosotras resulta raro llegar tranquilamente a la vejez, las Coronas animan a quienes son demasiado lentas para realizar sus tareas con eficacia a asumir la posición de maestras, dedicando su tiempo a enseñar a las vasuki las costumbres del mundo humano. Lamentablemente, no es la solución ideal -¿Cómo podemos pedirle a una Nagah nacida antes de la Segunda Guerra Mundial que explique correctamente a una vasuki todo lo que debería saber sobre ordenadores? –Pero al menos es algo.

De la misma manera que nuestros balaram se han extendido de unas pocas familias selectas a una amplia serie de linajes por todo el mundo, las vasuki de nuestra época son un conjunto de considerable diversidad. En primer lugar y por encima de todo, somos las hijas de Cobra –todas llevamos capuchas como la marca de nuestra antepasada, la gran serpiente. Pero con el paso de los siglos hemos descubierto que somos capaces de reproducirnos con éxito con casi cualquier especie de serpiente venenosa. Las Nagah que sirven bajo cada Corona del mundo han desarrollado sus propias preferencias personales; por ejemplo, a las seguidoras de la Zuzeka les gustan especialmente las serpientes de cascabel, mientras que las de la Nemontana prefieren las víboras. Ciertamente la mayoría de las vasuki –y de todas las demás Razas- llevan la forma de la cobra, pero ya no es un estigma ni una vergüenza nacer con la sangre de otra serpiente.

En gran parte conozco a las vasuki de segunda mano; después de todo mis dos compañeras de Nido son balaram. Por lo que sé por experiencia las vasuki son más serpientes que humanas; no son muy sociables más allá de sus propios Nidos. Sin embargo, este desequilibrio es necesario; neutraliza el desequilibrio necesario de los humanos balaram y el desequilibrio espiritual de los Ahi como yo. Para estar completos como pueblo, nos necesitamos unos a otros.

Auspicios

Las circunstancias que rodean nuestro nacimiento son muy importantes, mis Sesha. No sólo nuestra Raza influencia los talentos y aprendizaje que traemos a nuestras vidas como Nagah, sino que también influencia nuestra predisposición a las cuestiones del espíritu. Un balaram sabrá más de cómo influenciar y manipular a las presas humanas, mientras que un Ahi tendrá una conexión más intensa con las tormentas y el poder elemental, mientras que una vasuki tendrá un conocimiento instintivo más profundo con la naturaleza. De la misma manera el momento en que nacemos influye el camino que seguimos.

Como he mencionado, cuando dejé atrás mi Primera Piel sentí muchas cosas. Pero tejido en el ropaje enredado de mis pensamientos se encontraba una melodía de despertar, un sentimiento de restauración y renovación. Más tarde aprendí que se debía a que había nacido en primavera, y como había mudado mi Primera Piel en primavera estaba armonizado con la primavera y su resonancia espiritual.

Lo mismo ocurre con la mayoría de las Razas Cambiantes; nos sentimos impulsadas a determinados sentimientos e impulsos dependiendo de los Auspicios en que nacemos. Los Lobos están gobernados por las fases de la luna; los Mokolé por el rostro del sol. Los Bastet lo son por la hora en que nacen, y nosotras por las estaciones. Y no son las estaciones de los trópicos, como podría asumirse. No, estamos unidas a las cuatro estaciones reconocidas en Oriente y Occidente por igual, un ciclo que incluye un intenso calor y un gélido frío. Estas estaciones tienen una ligera influencia en la mayoría de la Umbra, y también sobre nosotras. Por supuesto, no permitimos que nuestros Auspicios afecten a nuestro deber –algunos Khurah pueden considerar sus Auspicios como un mandato para una posición específica, pero nosotras somos Nagah, y sólo seguimos un deber.

Por lo que sé la mayoría de las Nagah mudan su Primera Piel en la estación en la que nacen –se considera un mal augurio si no ocurre así. He oído historias sobre Nagah que nacieron en invierno pero que cambiaron por primera vez en verano y el conflicto en sus espíritus terminó enloqueciéndolas. Sinceramente espero que sólo sean rumores.

Kamakshi

Mis Sesha, yo soy Kamakshi. Encuentro difícil juzgar lo profundamente que la estación de mi nacimiento ha afectado a mi destino y habilidad, pero lo intentaré.

Las Kamakshi son las Nagah que nacen en primavera. Es el momento en que termina la hibernación para las serpientes que viven en climas fríos, y cuando nacen las crías. Las Kamakshi reflejan el calor del mundo; disfrutamos curando a los enfermos, o en presencia de los niños y jóvenes. No nos gusta pasar demasiado tiempo durmiendo y preferimos permanecer activas. El elemento de nuestro Auspicio es la tierra, y nuestra virtud la generosidad.

Sin embargo, no quiero dar a entender que las Kamakshi se encuentran demasiado enamoradas de la vida como para traer la muerte. No confundimos los negocios con el placer. Quizás, sólo quizás, lamentamos la necesidad de matar más que las demás Nagah –pero un lamento no es compasión, especialmente en lo que se refiere a un destino bien merecido.

Kartikeya

Después de la primavera viene el verano, el tiempo de la guerra, la estación de las Kartikeya. Me temo que no somos un pueblo apasionado y extrovertido –por lo menos, no en comparación a nuestros parientes y compañeros humanos- pero las Nagah que nacen en el ardiente calor del verano son quizás las más parecidas a los humanos en pasión y temperamento. La Rabia de una Kartikeya arde con más fuerza que la de cualquier otra Nagah, y cuando la fiebre de matar se apodera de ellas, son más terribles que cualquiera de nosotras. El fuego es el elemento de las Kartikeya, y su virtud es el vigor.

Hay quienes dicen que las Kartikeya son malas asesinas, porque su fervor perjudica su sutileza. No es así. El celo de una Kartikeya la impulsa a cantar canciones no de muerte, sino de inspiración. Aunque no son tan extrovertidas como los humanos o los Khurah, las Kartikeya dicen lo que el resto de nosotras sólo pueden pensar. Son tan cálidas como el sol sobre las piedras, tan rápidas como un incendio en el bosque. Me gusta tenerlas entre nosotras.

Kamsa

Con el otoño la sangre se enfría. Es la estación de las Kamsa, las Nagah que nacen en un Auspicio impulsado por la lógica y la introspección. La mente del otoño es una mente fría, que se enrosca alrededor de los pensamientos de los demás y aplica la presión necesaria para guiar las acciones de los demás en una determinada dirección. Nadie conoce la mente de un objetivo o del Corruptor como una Kamsa. El elemento de las Kamsa es el aire, y su virtud la sabiduría.

Mi compañera de Nido Dardo-de-Indra es una Kamsa, nacida a finales del otoño y casi en el invierno. Aunque éste no es el momento ni el lugar para alabarlo o criticarlo, puedo decir que he aprendido mucho de las Kamsa en su presencia. Nadie podría acusar a una Kamsa de excederse en el "defecto" de la compasión; ese sentimiento no surge fácilmente entre las Nagah nacidas en otoño. Quizás sea un obstáculo para las Kamsa; desde luego mi compañera de Nido tiene más dificultades para relacionarse con los humanos que incluso un Ahi como yo. Pero fue él quien descubrió los patrones de pensamiento del viejo Nuwisha y quien dejó un rastro de pistas falsas que engañaron al coyote y lo llevaron a nuestra trampa. Habría resultado muy difícil atrapar a un Khurah tan escurridizo como éste sin una Kamsa en nuestro Nido; lo siento por los Nidos que no tienen tanta suerte.

Kali

Finalmente el ciclo llega al invierno, la estación de las Kali. Si las Kamsa son frías, las Kali son gélidas, pero es un frío con un propósito. A su manera las Kali son tan activas y decididas como las Kartikeya –están impulsadas por el deseo de alcanzar la excelencia, y quizás se encuentran más dedicadas a su deber que cualquier otro Auspicio. Necesitan ese impulso porque el invierno no es una buena estación para las serpientes, y se necesita gran perseverancia para destacar en los meses del invierno. Una Kali es implacable como si llevara un carámbano en su corazón, y su furia es el de una ventisca silenciosa. Su elemento es el agua, y su virtud la claridad.

Mi compañera de Nido Sajita Jadavi es Kali, nacida en mitad del invierno. Veo claramente las marcas de su Auspicio en ella. Nunca deja una tarea sin terminar, y aunque le ofende el fracaso, insiste en estudiar con cuidado cualquier error que pueda cometer, por insignificante que sea, para poder aprender a no repetirlo.

Hay pocas vasuki que eclosionen en invierno, y por lo tanto su presencia es muy reducida entre las Kali. No es una cuestión de equilibrio, si puedo ser tan atrevido como para afirmarlo. Simplemente es así; sería ridículo pedirles a las serpientes que eclosionen en la estación menos adecuada para que sobrevivan.

Organización

Ésos son los rasgos con los que nacemos, mis Sesha. Influyen nuestro propio ser, nuestra personalidad e incluso nuestros lazos con el espíritu. Me doy cuenta que dicen poco de nosotras en conjunto; pero no puedo explicar correctamente cómo estamos unidas si primero no describo cómo somos como individuos.

Y somos individuos –no del todo solitarios, en verdad, pero mucho más dispersos que las sociedades tribales de los Garou y otros Khurah similares. Nuestra jerarquía es sencilla y limitada; no hay más de veintisiete Nagah en todo el mundo cuyo papel sea simplemente gobernar. Cada Nido debe ser autosuficiente, capaz de actuar sin una supervisión constante, pero debe estar vinculado a las ancianas y a los Wani para asegurarnos de que todas seguimos la ley.

Los Wani

Por encima de todas nosotras se encuentran los Wani, los Reyes Dragón, las Grandes Tormentas. No son Nagah –pero somos sus criaturas. Por supuesto, *realmente*

no somos sus hijas; nuestras Madres son Tierra, Luna y Río, no el monzón ni el océano. Pero los Reyes Dragón son nuestros señores espirituales; nos guían y dirigen como el tótem tribal de un hombre lobo. Su hogar es Xi Wang Chi, un reino de nubes, viento, lluvia y trueno, un lugar en el que ningún cambiaformas es lo bastante poderoso para soportar más que una breve visita.

Si no fuera por los Wani, nuestra existencia sería revelada a todas las demás Razas Cambiantes –porque tendríamos que establecer pactos con los demás espíritus, y sus alianzas con los demás Khurah pondrían en peligro nuestros secretos. A veces lamento la ausencia de relaciones entre nuestro reino y el resto del mundo del espíritu –excepto por supuesto, los elementales amistosos hacia nuestros Auspicios. Sólo un estúpido no desearía más amigos de los que tiene. Pero encuentro paz sabiendo que los Wani *son* nuestros aliados, y que nos favorecen por encima de todos los demás excepto los Mokolé, e incluso así no nos delatarán al Pueblo Dragón.

Los Wani han sido los legisladores de las Nagah, pero no nos gobiernan. Reconocen nuestros actos y envían espíritus para que nos ayuden y nos enseñen nuevos Dones, pero no interceden para juzgar a nuestras criminales ni realizan decretos a menos que las circunstancias sean extremas. El gobierno de nuestro pueblo está en vuestras manos, mis Sesha, en las Coronas, y en los propios Nidos.

Nunca he contado a los Wani. Nuestros relatos dicen que son tan pocos como tres o tantos como ciento ocho. ¿Quién puede decirlo con seguridad? Se nos aparecen en las formas que consideran cómodas y una audiencia puede recibir la atención de un Rey Dragón o por nueve. Sus nombres son innumerables, y sólo nuestras sabias pueden conocerlos todos. En última instancia son desconocidos –pero no es nuestro deber, ni es el lugar, para nombrarlos.

Las Sesha

Vosotras sois las Sesha. Sois la voz de los Wani, la serpiente de muchas cabezas que nos gobierna en conjunto. Por tradición sois tres en número; tres balaram, tres Ahi y tres vasuki. Por ley sois las cabezas de la raza.

Vuestros deberes puede que se extiendan más allá de lo que conozco, pero la mayoría son conocidos públicamente. Vigiláis, administráis y supervisáis Nandana, el mayor Ananta de todos; por vuestra ley se considera un lugar de respeto y descanso para las nuestras que se han ganado el derecho a unas pocas lunas de paz. Mantenéis las leyes de nuestro pueblo, y decretáis castigo para quienes traicionan sus deberes como Nagah. Supervisáis nuestro progreso como buenos tíos y tías, decidiendo cuándo nos hemos merecido un aumento de posición y mayores privilegios. Vigiláis la puerta a Xi Wang Chi, y os aseguráis de que nadie que no se haya ganado ese honor hable con los Wani.

Cada espíritu servidor de los Wani también es vuestro servidor, y os sirven como vuestros mensajeros. Las puertas a Nandana no se abren a menos que así lo decidáis, y cuando lo hacéis, las puertas de Nandana se pueden abrir a cualquier Ananta del mundo. Permanecéis aquí, manteniendo este reino a salvo; si alguna de vosotras requiere libertad para atender asuntos externos primero debe encontrar una sucesora. Sólo puedo asumir que pisáis el suelo sólido del mundo terrenal de vez en cuando para mantener vuestros cuerpos de carne –pero es una suposición y pido perdón por mencionarlo.

Las Coronas

Por debajo de vosotras, mis Sesha, y por debajo de todas las Sesha que han sido y serán se encuentran las Coronas. También son legisladoras, pero a escala regional; las Coronas fueron establecidas para que los intereses de todos los Nidos de una zona particular pudiesen ser supervisados y atendidos de manera más adecuada. Cada Corona es un consejo de Nagah, aunque sólo son tres; el mundo cambia demasiado rápidamente para que podamos permitirnos más.

De la misma forma que vosotras, mis Sesha, mantenéis vuestro reino en el mundo del espíritu, las Coronas mantienen sus cuarteles generales en el mundo físico. También tienen el poder de abrir portales entre las cortes y los Ananta de sus seguidoras, aunque lo hacen con mucha menos frecuencia. Si un Nido debe perseguir al objetivo de la jurisdicción de una Corona a la de otra, corresponde a cada Corona el protocolo de informar de la caza. No es sólo una cortesía, sino sentido común –porque una Corona puede saber cosas sobre la huida de un objetivo que un Nido puede ignorar.

La Vitra son vuestras lugartenientes aquí, en la India y la mayor parte de Asia. La Yamilka supervisa Oriente Medio. La Sayidi vigila África, y la Nemontana coordina las actividades de las Nagah en Europa. La Zuzeka reside en América. La Jurlungur supervisa Australia y el Pacífico Sur. Es difícil trabajar mientras se sirve en una Corona –hay demasiado espacio que supervisar, y sus miembros tienen las limitaciones de cualquier Nagah mortal. Siento un alivio culpable sabiendo que no soy adecuado para gobernar, porque no estoy seguro de ser digno del desafío.

Los Nidos

Por debajo de las Sesha y la Corona se encuentra el Nido –el cimiento de nuestra sociedad. La caída de Vinata nos enseñó que aunque puede que no seamos animales sociales como los Garou no podemos permitirnos el lujo de viajar solas. Es tan difícil conocer nuestro propio equilibrio interno como saber de *verdad* nuestro verdadero color de ojos. ¿Cuán a menudo miramos nuestros propios ojos? ¿Cuán a menudo *miramos* a los demás cada día? Aunque mantener nuestro equilibrio es un deber sagrado, *podemos* fallar.

Así que formamos Nidos, que a la vez son menos y más que las "manadas" de algunos Khurah. No estamos unidas por instintos de manada o por tótems espirituales. Nos unimos por necesidad, y nuestro aislamiento de los demás hace que nos unamos en el Nido.

Mis Sesha, los vínculos entre compañeras de Nido son casi iguales a los de maridos y esposas. Somos las mejores amigas, compañeras, ayudantes y bastante a

menudo, amantes. Ningún matrimonio con la Parentela dura tanto ni inspira semejante lealtad –por lo menos, desde mi punto de vista. He oído hablar de Nagah que han renunciado a sus Nidos para permanecer junto a los humanos a los que aman –pero temo por ellas. Considero a mis compañeras de Nido como extensiones de mí mismo, y sé que ellos me consideran igual. Traicionarlas es un concepto tan extraño como traicionar a mi mano cortándola por la muñeca.

Por supuesto, estos vínculos no son evidentes para quienes no nos conocen bien. Después de todo estamos sometidas a nuestra propia sangre fría y las manifestaciones abiertas de emociones intensas simplemente no surgen naturalmente de las Nagah. Pero los vínculos de un Nido son mucho más profundos de lo que los humanos pueden comprender –pocos humanos pueden considerar a otro humano como amigo, amante y hermano a la vez, mucho menos a dos. ¿Pero qué humano podría cumplir nuestra misión año tras año sin nadie excepto con sus compañeros asesinos cerca?

Un Nido puede estar formado por dos o tres Nagah; tres es el número más afortunado para un Nido, pero a veces debemos actuar como dos. Es difícil perder a una compañera de Nido, y la superviviente única de un Nido devastado a veces debe descansar en las Aguas de Serpiente durante años antes de poder conseguir aceptar los vínculos de un Nido de nuevo.

Los Nidos disfrutan de gran autonomía. Llevando nuestros propios refugios en la forma de los Ananta, no estamos vinculadas a ningún lugar concreto. La mayoría de los Nidos se asientan en un lugar específico durante un tiempo, sea una ciudad o una provincia, observando a los Khurah locales y siguiendo las directrices de la Corona. Un Nido puede realizar muchas misiones antes de ser convocado por la Corona o las Sesha para informar sobre sus últimos actos, o encontrarse con otro Nido. Como he dicho antes, somos pocas en número, y no podemos pasar demasiado tiempo dedicándonos a formalidades.

No podemos depender de la coincidencia o de reuniones sociales regulares para intercambiar información. Cuando un Nido tiene algo importante que informar a otro, o a la Corona o a las Sesha, suele confiar en mensajes encriptados transportados por espíritus mensajeros; los medios mundanos no son de fiar ni tan seguros como queremos. De esta forma intercambiamos información, pero sólo cuando es necesario hacerlo; en la mejor de las circunstancias, un Nido debería ser capaz de realizar sus misiones en completo silencio y anonimato.

Las Sannyasin

A pesar de nuestra auténtica necesidad de la compañía –y de los ojos vigilantes- de un Nido, existen Nagah que viven solas. No actúan solas, mis Sesha, cazar y castigar sin compañía está prohibido por nuestras leyes. No, las Nagah que han elegido una vida de soledad –las Sannyasin- ya no sirven como jueces y asesinas. Se convierten en ermitañas, ascetas, y nunca vuelven a matar.

Convertirse en Sannyasin es morir, realizar tu propio rito funerario. La mayoría de quienes se convierten en Sannyasa han vivido demasiado, y sienten el paso del tiempo sobre ellas, por lo que deciden dejar nuestro mundo. Quienes han sido heridas en batalla también pueden elegir convertirse en Sannyasin, temiendo que sus facultades limitadas pongan en peligro a sus compañeras de Nido –o peor, un Secreto Sagrado. Incluso he oído decir que algunas Sannyasin son las únicas supervivientes de sus Nidos, y no son capaces de continuar uniéndose a otro Nido.

Yo, como muchas de mis compañeras, observo a las Sannyasin con una mezcla de lástima y respeto. No puedo imaginarme la vida sin mi Nido, ni sin mi deber –pero al mismo tiempo debo admirar su sabiduría y la fuerza de su carácter para decidir que su tiempo ha terminado y ser lo bastante valientes como para aceptarlo.

Relaciones Sociales

Sí, mis Sesha, creo de corazón que para una Nagah puede ser demasiado acercarse a los humanos, serpientes, Khurah o bestias. Pero las Nagah no pueden sobrevivir solas. Aunque desempeñamos nuestro deber en secreto y aislamiento, necesitamos mantener vínculos con nuestra Parentela para que nuestro pueblo continúe. No se necesita mucha relación con nuestra Parentela ofidia por razones obvias –pero mantener los lazos con nuestras parejas y parientes humanos es más difícil.

Nuestras relaciones deben ser correctas en todo; es imprudente y peligroso desarrollar relaciones con un humano, pareja o no, que pueda poner en peligro la habilidad para cooperar de manera eficaz con el Nido. Las Nagah que tienen amigos de verdad aparte de su Nido y su pareja de la Parentela son raras, y quien mantiene esas relaciones arriesga mucho. La ley desanima asumir esos riesgos, y con razón. Me imagino que es una de las razones por las que parecemos tan misteriosas a los Hengeyokai que nos conocen –pero también nos ayuda a mantener el Secreto Sagrado, que es vital.

También existen…razones internas por las que somos malas compañeras para los humanos. Comprendemos las emociones y las serpientes no, pero también carecemos de una capacidad intensa de pasión –exceptuando la Rabia- que poseen los humanos. Cada una de nosotras, balaram, Ahi o vasuki, se siente poco más próxima a los humanos que a las cobras. Cuando tomamos una pareja de la Parentela, no somos afectuosas, y los lazos de sangre o los hijos son un puente precario tendido sobre un ancho abismo. Algunas de nosotras somos capaces de cruzar ese puente, y amar a nuestras parejas como amamos nuestros Nidos, quizás incluso más. Deben ser las más felices de nuestro pueblo. Las envidio.

Sin embargo, cuando no hay amor, debemos esforzarnos por tratar a nuestros Parientes con honor. Sin ellos, no habría más generaciones de balaram bien educados. Muchas de nosotras permitimos a nuestras parejas tomar otros amantes, o incluso casarse en público

manteniéndonos como compañeras secretas. Sin embargo en estos casos resulta muy importante que cada hijo nacido tenga la sangre más fuerte posible. Una Nagah puede permitir a su marido Pariente que se reproduzca con su esposa o amante humana (y preferiblemente Pariente) sin miedo ni celos. Pero una mujer Pariente debe esforzarse por concebir el hijo de su compañero Nagah y no el de su amante humano. Sí, es pedir mucho, pero no tenemos otra opción.

Y también está la cuestión de la fe.

Religión Mortal

No es una exageración decir que la humanidad ha perdido su rumbo colectivo. En el pasado el mundo del espíritu chispeaba en la punta de sus dedos; en el pasado cuidaban el mundo vivo dentro del mundo y lo consideraban un amigo. Pero ya no. Ahora un foso vacío se abre dentro del pecho mortal, una caverna que impulsa a los humanos a devorar todo lo que puedan con la esperanza vana de que puedan saciar su hambre. Los humanos comen más comida de la que necesitan para sobrevivir; toman más amantes de las que necesitan para encontrar el placer. Engendran más hijos de lo que es necesario para continuar su especie, y acumulan más cosas de las que necesitan para vivir cómodamente. El humano percibe que tiene la necesidad, pero se engaña a sí mismo creyendo que su *necesidad* coincide con lo que *quiere*, que las cosas que desea son las cosas que lo completarán.

Sin embargo los humanos son listos. Quizás no sean tan divinos como deberían, pero no están completamente ciegos. Muchos perciben que ansían una conexión con el mundo vivo o lo invisible. Buscan esa conexión. Unos pocos sabios la encuentran.

Los humanos comprenden la palabra "Gaia" –o por lo menos, algunos. La mayoría comprenden el concepto de la Madre Tierra, aunque muchos descarten esa idea como una "creencia primitiva" inadecuada para sus principios modernos. Pero en la India, donde nuestra Parentela humana es más numerosa, la religión local más extendida ha encontrado un rostro de la Madre Tierra. Ellos la llaman "Devi," y también nosotros llamamos Devi al rostro de Gaia que es conocido. Comprenden la fuerza triple de Creadora, Preservador y Destructor, y no la rechazan como una superstición.

Resulta arrogante afirmar que hemos guiado la religión humana en los años desde la Separación. No era nuestro deber; era el deber de los Apis cuidar la conexión humana con el mundo espiritual, y sólo el Pueblo Toro estaba debidamente capacitado para hacerlo. No soy un historiador, así que no puedo decir si los humanos aprendieron el nombre "Devi" de nosotras, o si lo aprendieron de los Apis –diría que fue lo primero, pero como he dicho, una afirmación semejante roza la arrogancia.

Cualquiera que sea el origen de estas similitudes, en cierto sentido hace que la transición de nuestros balaram indios sea más sencilla. Las creencias con las que crecieron por necesidad no necesitan ser descartadas del todo –simplemente adaptadas para reconocer las facetas que anteriormente no veían. Sin embargo la transición más difícil es reconocer los rostros defectuosos del Destructor y el Preservador –El Wyrm de la Corrupción y la Tejedora del Ahogo, si lo prefieres. La fe de un joven balaram suele ser puesta a prueba en su primer año; pero me sorprendería si no ocurriera lo mismo con cualquier Khurah nacido humano de cualquier lugar.

Espiritualidad Nagah

¿Qué ocurre entonces con el conjunto de nuestra fe? Todas nosotras compartimos la fe de las Razas Cambiantes en Gaia; creemos que fuimos creadas para servir Su Voluntad. Reconocemos la Tríada de la Creadora, el Preservador y el Destructor y los aspectos fallidos que cada uno ha adoptado en estos días oscuros. Respetamos a los poderosos Incarnae y Celestiales, aunque no somos parte de ningún pacto con ninguno de ellos salvo los Wani.

No soy un filósofo, mis Sesha; mi fuerza se encuentra en la ley, no en los movimientos de los seres celestiales. Me avergüenza este defecto, pero estoy seguro de que lo que sé lo comparte casi todo nuestro pueblo.

Tres es un número sagrado para todos los cambiaformas, pero especialmente para nosotras; le debemos nuestra existencia a Gaia, que nos creó, a Selene, que nos besó con poder espiritual, y a Apsa, que nos dio un hogar. Aunque sus proles no son nuestros servidores, las Tres Madres son los seres más sagrados de nuestra fe; gustosamente moriría por ellas, como mis compañeras de Nido.

No estamos solas en la veneración de Gaia y Selene; Gaia es sagrada para casi todos nuestros parientes Khurah, y la mayoría de ellos también son hijos de Selene. Pero Apsa –Apsa es *nuestra* madre. Ninguna otra Raza Cambiante, ni siquiera los Rokea, veneran a Apsa en sus plegarias; ninguna comparte nuestros lazos con el agua corriente que es su dominio. Los Gurahl pescan en sus ríos, los Rokea pueden aventurarse en su curso, puede que los Mokolé cacen e incluso duerman en el seno de Apsa pero sólo nosotras construimos nuestros hogares en el fondo de los lechos de los ríos. Existen viejas historias de humanos que podían tomar las formas de peces de agua dulce, que habrían sido exterminados en la Guerra de la Rabia- pero son rumores confusos, pues ni siquiera puedo sospechar a qué propósito serviría semejante pueblo. No, creo que somos las hijas más preciosas de Apsa; ella sirve a todo el mundo con sus bendiciones, pero nosotras somos las únicas que hemos recibido sus dones más valiosos.

¿Por qué nosotras, el Pueblo Serpiente? ¿Por qué no los peces o las nutrias u otros habitantes de los ríos? No puedo decirlo. Quizás sea porque somos los únicos seres con dientes lo bastante afilados como para servirla; quizás sea porque nuestras formas Vasuki imitan las de sus ríos. Puede que las serpientes no sean capaces de respirar agua, pero desde el principio de los tiempos las leyendas humanas han descrito a las serpientes como criaturas de agua, y nos

han atribuido el poder de invocar la lluvia, regular las mareas y alterar la corriente de los ríos. Incluso antes de la Edad de los Reyes era así.

Por una vez la leyenda humana es completamente correcta.

Del río y el agua dulce obtenemos solaz como ningún otro cambiaformas. Es nuestra fuerza oculta, así como nuestro escondrijo. No puedo imaginar ningún lugar más sagrado que el que se encuentra en la ribera de un río bajo la luna llena, con el agua sobre mí y la tierra debajo de mí. Quienes violan a Apsa violando sus ríos –en el nombre de su propio egoísmo-…, mis Sesha, creo que todas las Nagah creen de corazón que esas personas *deben* morir, aunque no sea nuestro deber llevarles la muerte.

El Gozo del Arte

Creo que no puedo hablar de nuestra espiritualidad sin mencionar nuestra tradición de practicar las artes. Como he dicho, no soy un filósofo –pero comprendo el encanto de la creación.

En muchos sentidos, nos sentimos impulsadas a crear obras de arte y belleza. Al hacerlo mantenemos el equilibrio que tanto apreciamos. Después de todo, somos destructoras; y cumpliendo ese papel también preservamos el mundo y sus habitantes. Lo único de lo que carece nuestro deber es del proceso de creación –y por lo tanto creamos en nuestro tiempo libre. Hacerlo se adapta a nuestro equilibrio.

Equilibrio…

Perdonad, mis Sesha. El equilibrio sólo es parte de la razón. Tocamos música, cantamos, pintamos, escribimos poemas, practicamos la caligrafía y la escritura, la escultura y el tejido porque no podemos permanecer en silencio eternamente. Nuestra sangre de serpiente no desea compartir con otros –pero nuestra sangre humana sí. Las Madres no nos han arrebatado del todo nuestras emociones y el Secreto Sagrado puede ser sofocante en el silencio. Así que practicamos las artes porque de alguna forma debemos expresar los deseos de nuestros corazones. Cantamos porque no podemos hablar.

Las Leyes Sagradas

— Dices que guardas las leyes para tu Nido –quien habló tenía forma humana y era una mujer muy joven, quizás de unos veinte años. Desde luego parecía demasiado joven para ocupar un lugar entre las Sesha. Hasta ahora no había hablado- ¿Cuáles conoces?

Barco-de-Dragón casi sonrió. De todas las cosas que las Sesha podían haberle preguntado era la única pregunta que estaba seguro de que le harían.

Mis Sesha, mi deber como Nagah es comprender las leyes que rigen a todos los cambiaformas. Mis maestros me enseñaron las leyes de cada Raza Cambiante en su momento y fui un estudiante diligente. Puedo recitaros la Letanía Garou; puedo recordar los Deberes entregados al Pueblo Dragón. Puedo decir con certeza que quizás los Coyotes hayan recibido pocas leyes, y puedo criticar a las Arañas por seguir leyes que quizás les entregaron legisladores equivocados.

Y conozco nuestras propias leyes. Tenemos muchas; seríamos malas juezas sin leyes que gobernaran nuestro sentido de la justicia y lo correcto. Los Wani nos dieron leyes para hablar con ellos y hacernos dignas de sus Dones, las Sesha nos dan leyes para dirigirnos en conjunto, cada una de las Coronas emite edictos sobre los Nidos bajo su guía para incrementar su eficacia. Pero las Leyes Sagradas son las que nos rigen a todas, y no podemos ignorarlas. Las versiones originales de estas leyes nos fueron entregadas al principio de todas las cosas y a medida que el mundo ha cambiado, nos hemos asegurado de que nuestro código haya seguido su rumbo. Creo en la verdad de estas leyes, y que cada cambio realizado a su forma ha sido un cambio destinado a ocurrir en el momento adecuado. Como el dharma de todas las cosas, son la verdad en nuestros corazones.

Preservarás el Secreto Sagradoa Cualquier Coste

En Occidente es una locura permitir que los Lobos, los Gatos, las Ratas o incluso los Cuervos descubran que seguimos vivas. La muerte caería sobre nosotras en un torrente –porque los Khurah razonarían que seguimos vivas porque hemos hecho un pacto con el Destructor, o que hemos permanecido en silencio porque los odiamos.

El castigo por violar esta ley es la muerte, y no contradigo la sabiduría de semejante juicio. Demasiadas personas, humanos y cambiaformas por igual, son idiotas –idiotas que no saben morderse la lengua, y no son de confianza. Pero no todos son así. Creo, mis Sesha, que hacemos mal silenciando a quienes *son* sabios y templados, y son capaces de cargar nuestro secreto con nosotras.

Sin embargo, carezco de la sabiduría de las Madres, y no puedo afirmar que sea capaz de seleccionar a los pocos dignos entre los idiotas con un juicio correcto.

Honrarás a las Tres Madres

Nacemos de la tierra, la luna y el río. Estamos hechas de los mejores rasgos de humano, bestia y espíritu. Nos han dado tremendos dones para utilizar en el cumplimiento de nuestro deber. Seríamos realmente ingratas si no honráramos

a las madres que nos dieron estos dones. Esta ley no es simplemente un mandato para recitar oraciones de manera regular –es un decreto exigiendo que defendamos la integridad y el honor de las Tres Madres.

El abuso más flagrante que he visto de esta ley es el del Nido que exige justicia en el nombre de Apsa y procede a destruir todos los edificios humanos que encuentra en la ribera de un río. Es una conducta excesiva; creo que sería más productivo dedicar nuestros esfuerzos a quienes representan una amenaza para los últimos Gurahl, para que así los curanderos puedan tener la oportunidad de volver a purificar los ríos de nuevo.

Castigarás a Quienes Traicionen su Deber

Parece extraño explicar este principio a mis Sesha, pero una mala interpretación ha provocado tragedias en el pasado. Nuestro deber es castigar a quienes traicionen de manera deliberada su deber hacia la Madre Tierra y que no reciben juicio de sus compañeros. Debemos castigar a quienes hayan roto las leyes, no a sus compañeros ni sus parientes; debemos castigar de acuerdo con el crimen; no debemos permitir que la compasión ni la ira interfieran en la aplicación correcta de la justicia. Debemos estar seguras de la culpabilidad de nuestros objetivos y debemos golpear antes de que tenga la oportunidad de seguir traicionando su deber. Son guías sencillas, mis Sesha, pero no todas las Nagah las obedecen.

Nunca Cazarás Sola

Vinata cayó porque no confiaba en otras Nagah. No podemos permitirnos repetir su error. Debemos confiar unas en otras precisamente porque no podemos confiar en nadie más.

Me gustaría poder decir que esta ley no ha sido violada, pero he oído muchas historias de Nagah cuyas compañeras de Nido murieron durante una misión y que decidieron continuar y completar el juicio para honrar sus muertes. En mi opinión es perdonable –pero quien se dedique a otras misiones sin reunirse con un Nido corteja la caída.

Serás Humilde

El asesino que sobreestima sus propias capacidades es un hombre muerto que camina. Siempre debemos analizar de manera realista nuestras propias habilidades, y teniendo en cuenta que la supervivencia de nuestro pueblo está en juego, es mejor errar en el lado de la prudencia.

También merece la pena señalar que muchos de los mayores desastres que han afectado a las Razas Cambiantes –y por supuesto, estoy hablando de la Guerra de la Rabia- proceden del orgullo. No se necesita ninguna otra justificación para esta ley.

Rechazarás el Desequilibrio

Las leyes que gobiernan a los demás cambiaformas también nos gobiernan. Las Nagah deben permanecer en equilibrio, en cuerpo, mente y espíritu. No debemos reproducirnos irresponsablemente, engendrar hijos por lujuria en vez de necesidad. Siempre debe haber un equilibrio entre los balaram, Ahi y vasuki. Si el número de nuestras Razas se desequilibra demasiado, debe corregirse.

Obviamente se trata de una ley preventiva, mis Sesha, porque puede aplicarse a la conducta de varias situaciones. Lamentablemente resulta más fácil reconocer a una Nagah que ignora esta ley que reconocer a una que la sigue de manera virtuosa.

Lucharás Contra el Corruptor Cuando Surja la Oportunidad

Éste es el principio más reciente añadido a las Leyes Sagradas, mis Sesha, y es un buen consejo. No somos los guerreros elegidos de la Madre Tierra; ese deber ha recaído sobre otros. No es nuestra misión purgar a los servidores del Corruptor de la tierra, el mar y el cielo. Sin embargo, los Khurah son demasiado pocos en número para tener una oportunidad factible de victoria en la Última Batalla si no los ayudamos. Esta ley nos encarga atacar los servidores y planes del Corruptor, pero sólo si no ponemos en peligro nuestro propio deber en el proceso. Abandonar el deber del juicio para eliminar un cáncer espiritual del mundo es una gran tentación –pero también es una decisión arrogante. Sin embargo, debo aconsejar a quienes siguen este principio de manera obediente, cuando no prudente: es una alternativa mejor que ignorar por completo la corrupción del mundo.

Castigo

Trascurrió más o menos un minuto de silencio antes de que otra Nagah de los Azhi Dahaka lo rompiera. Su discurso, como el de su compañera vasuki, carecía de sonido, pero se sentía como un trueno lejano.

"Has hablado bien, Barco-de-Dragón, y has demostrado que comprendes lo que eres y por qué haces lo que debes"

En respuesta el Ahi se inclinó profundamente.

"Una pregunta queda por responder."

La afirmación flotó en el aire como una bufanda de seda. Barco-de-Dragón se inclinó de nuevo.

— Sí, mis Sesha.

"Si queréis que comprendamos vuestro dilema, debes explicar cómo interpretas nuestro Primer Deber, y por qué vuestro juicio no está claro."

Barco-de-Dragón inspiró profundamente, con toda la capacidad de sus pulmones y lentamente respondió, mientras su rostro se estiraba.

— Sí, mis Sesha.

Los Lobos luchan. Los Gatos acechan. Los Cuervos vigilan. Los Tiburones sobreviven. Y así todos los pueblos animales que recibieron grandes espíritus de Gaia. Los magníficos dones que hemos recibido no son para nada –son herramientas entregadas a artesanos, armas en manos de soldado. Junto a esos dones hemos recibido deber.

Nuestro deber, como ha sido desde que la primera Nagah se inclinó ante los Reyes Dragón, es castigar.

Los Mandatos Esmeralda

Las Nagah que se mueven en las Cortes de la Bestia de la Madre Esmeralda deben equilibrar sus leyes con los Mandantos que gobiernan a los cambiaformas de oriente. Esta doble carga no es fácil de soportar, teniendo en cuenta la inflexibilidad de la ley de las Nagah, pero las serpientes cambiantes están acostumbradas a la pesada carga del deber.

No rechazarás las tareas que se te han dado.

Las Nagah de las Cortes de la Bestia se toman el Primer Mandato extremadamente en serio. Su tarea es defender el Primer Mandato, y protegiendo el mandato lo obedecen. Para obedecer, deben protegerlo. Así es la Ley. Como resultado, casi todas las Nagah presentes entre los Hengeyokai conocen Rito del Entierro Tranquilo.

Protegerás la Rueda, para que pueda girar completamente.

Las Nagah orientales obedecen este mandato con especial reverencia, relacionándolo con su tarea de castigar a los descarriados. Varios Nidos de Asia se dedican exclusivamente a asesinar a cualquiera que amenace con detener el giro de la Rueda hacia la Sexta Edad.

No instruirás a tu hermano en su tarea.

No hace falta decir que las Nagah encuentran difícil, incluso imposible reconciliar la obediencia a este mandato y al Primer Mandato. Su tarea consiste en enseñar a sus hermanos, aunque sea de manera letal. Por lo tanto la mayoría de las Nagah de las Cortes de la Bestia interpretan que este mandato quiere decir "no pierdas el tiempo en cosas pequeñas, espera para castigar las mayores ofensas."

Honrarás tu territorio en todas las cosas.

Los ríos de Oriente son especialmente sagrados para las Nagah, que se han sentido muy presionadas para contener su rabia justiciera en los últimos tiempos. Sólo las palabras de los balaram compasivos han evitado que los Ahi y vasuki de la India recurran a medidas extremas para impedir que los humanos sigan contaminando el río Ganges.

Dejarás que la compasión te guíe en la Corte de Nuestra Augusta Madre.

Las Nagah saben bien que cualquier acto de violencia que parezca injustificado podría volver al resto de las Cortes de la Bestia contra ellas por segunda vez. Este mandato refuerza todavía más sus leyes de secretismo y prudencia; ninguna Nagah quiere que la consideran una jueza corrupta.

Honrarás a tus ancestros y a tus ancianos.

Las Nagah son hijas obedientes y respetan a sus ancestros y parientes difuntos como es debido. Sin embargo, una Nagah no ignorará las acciones de un anciano si son dignas de castigo. A las Nagah no les gusta atacar a quienes las superan en posición, pero advertirán a sus propias ancianas si es necesario…

Honrarás los pactos con el mundo del espíritu.

Las Nagah orientales honran su pacto con los Wani, y como no tienen pactos con ningún otro espíritu no practican la mayoría de los ritos y ceremonias habituales de los Hengeyokai. La mayoría prefieren permanecer apartadas de los espíritus que no son sus aliados.

No harás la guerra contra humano ni bestia.

Las Nagah raramente matan por pasión, y raramente en gran número. Se adaptan bien a este mandato.

No permitirás que nadie ni nada viole los lugares sagrados.

Aunque prefieren no actuar abiertamente contra los invasores, las Nagah se muestran tan dedicadas como cualquier otro Hengeyokai a la hora de defender los lugares sagrados de la Madre Esmeralda. Quienes atacan el túmulo de una Corte deben cuidarse bien las espaldas, y ya de paso sus flancos y lo que tienen delante.

Por supuesto, es más complicado que eso. Si castigáramos a todos los seres vivos, humanos, cambiaformas o monstruos, por violar las leyes que su gente considera sagradas, los ríos de este mundo estarían llenos con su sangre y nuestro veneno y *todavía* seguirían pecando. Simplemente es la naturaleza que surge de la libre voluntad –mientras exista la capacidad de tomar una elección, alguien elegirá el deshonor o incluso el mal.

Nuestro deber es castigar a quienes han violado las leyes de los suyos, y cuyas ofensas a la Madre, sin nuestra intervención, no serían castigadas, pasarían desapercibidas o incluso serían recompensadas. Y para cumplir correctamente nuestro deber debemos vigilar, juzgar y castigar.

La primera fase y quizás la más importante de cualquier misión es vigilar al objetivo. Es decir, es la primera fase si ya conocemos su nombre y sus crímenes –sino, entonces *localizar* al culpable es el primer paso. Pero ambas acciones son lo mismo. Estamos obligadas por el deber a vigilar a nuestro objetivo de cerca, establecer correctamente su rutina, sus habilidades, sus recursos, e incluso sus crímenes si no están claros. Por supuesto, lleva tiempo. Una Nagah actúa mal si está dispuesta a juzgar sin realizar primero una vigilancia adecuada. La única fuerza que podría convencerme de que abandonara una observación antes del momento adecuado sería una orden directa de la Corona local o de vosotras, mis Sesha.

Cuando el objetivo ha sido debidamente identificado y vigilado en sus acciones, entonces se puede proceder al juicio. Es adecuado –e incluso necesario- que los Nidos dispongan de gran autonomía para decidir un juicio. El

destino del objetivo de las Nagah se encuentra por completo en las manos del Nido que lo vigila; no podemos molestar a nuestros superiores con solicitudes continuas de guía.

Perdonadnos, mis Sesha. Porque en este caso creemos que no tenemos elección.

Cuando se ha reunido correctamente toda la información, normalmente el juicio es rápido. Como he mencionado, un Nido a menudo es un corazón y mente; raramente estamos en desacuerdo. El veredicto casi siempre es "culpable"; si se han reunido suficientes evidencias para iniciar el juicio, entonces normalmente bastan para condenar al objetivo. Todo lo que queda es decidir la sentencia –que casi siempre es la muerte, mis Sesha- y cómo llevarla a cabo.

La ejecución es un acto muy cuidadoso. Un Nido debe planear los medios para aislar el objetivo, neutralizar sus fuerzas, y el método de ejecución en sí. Aunque nos han concedido un veneno poderoso para cumplir nuestro deber, no siempre es la elección ideal; desde luego no cuando se puede encontrar el cadáver. Si envenenamos al objetivo o lo estrangulamos con nuestros anillos, o lo destrozamos con nuestras garras, entonces también debemos destruir el cuerpo para preservar el Secreto Sagrado. Los velos de los Wani no se extienden tanto.

Sin embargo en muchos casos es preferible preparar un "accidente" que parezca mundano, aunque por supuesto resulta *mucho* más difícil de realizar; los Khurah no son objetivos fáciles. Pero si podemos conseguir que el cuerpo aparezca en medio de las evidencias de su crimen, aparentemente muerto de una forma coincidente y adecuada, entonces los demás Khurah habrán aprendido una lección de la muerte de su hermano. Las Nagah estúpidas, o quizás las inexpertas, son las que suelen envenenar primero y tratar de cubrir después el rastro con los velos de los Wani. Pero las veteranas y expertas entre nosotras saben mejor lo que deben hacer.

• • •

Barco-de-Dragón suspiró y extendió sus manos impotente.

— Lo que nos lleva al Nuwisha que os hemos traído. Lo atrapamos espiándonos, pero no tuvimos tiempo de observarlo. Su muerte preservaría el Secreto Sagrado, ¿pero sería justa?

"Mis compañeras de Nido y yo estamos en desacuerdo. Quizás Muchaspieles sea realmente un problema, pues podría hablar de nuestra existencia a otros cambiaformas. Si lo hace, entonces posiblemente no sea sólo una amenaza, sino que también merecerá un castigo, porque en lugar de enseñar, como es su deber, estará provocando una Tercera Guerra de la Rabia. Sin embargo, quizás no pretenda revelar nuestros secretos, en cuyo caso matarlo sería, desde mi punto de vista, una decisión práctica pero de virtud cuestionable.

"Pero me pregunto si al aprender nuestras costumbres, al robar nuestros secretos, ¿no estará este Nuwisha intentando enseñarnos algo? ¿Hay una lección en sus zarpas que todavía no hemos comprendido?"

Barco-de-Dragón inclinó su cabeza y extendió sus manos.

— No lo sé ni puedo saberlo. Éste es mi dilema, oh, mis Sesha, y el dilema al que se enfrenta nuestro Nido. ¿Matamos al Coyote y lo consideramos justicia o necesidad? ¿Le permitimos vivir? Os pedimos que comprendáis por qué no podemos ponernos de acuerdo. Porque nuestras leyes nos fallan. Ordenadnos, y obedeceremos.

Alrededor del Mundo

Barco-de-Dragón esperó durante unos pocos segundos. La cobra con la capucha ancha, la que primero se había dirigido al Nido, volvió a hablar mentalmente.

"Todavía no, Paso de la Noche. Todavía hay más que queremos que nos digáis. Las partes de vuestra educación que no aprendisteis de las canciones de los libros de ley. Sois un Nido que ha viajado mucho, ¿qué habéis aprendido de vuestros viajes?"

Sajita Jadavi se adelantó y volvió a inclinarse.

— Permitidme, mis Sesha.

Las Nagah en la Naturaleza

Mis Sesha, el mundo es grande y nos encontramos en la mayor parte de él. Hemos sido bendecidas con un nivel de flexibilidad sin igual por ninguno de los Khurah. Nos encontramos en todos los continentes excepto en uno, y recientemente hemos viajado incluso allí. Hay Nagah en las selvas más densas, en los desiertos más áridos y en casi todas las llanuras fértiles. Nos encontramos en los ríos, en los lagos y en los océanos, lugares que habitualmente –aunque incorrectamente- se cree que sólo son accesibles para los Rokea y unos pocos Mokolé.

Existen pocos lugares que no sean habitables para las serpientes que son nuestra Parentela: la tundra, las altas montañas y otros lugares donde el hielo recubre el suelo año tras año, así como un puñado de islas. Pero nuestra Parentela humana puede encontrarse incluso allí, y no hay lugar en este planeta al que una Nagah no pueda ir si es necesario para cumplir sus importantes responsabilidades. Mi Nido ha visitado lugares tan inhóspitos como el Rub al-Khali de Arabia, la tundra canadiense, y recientemente, la joya blanca llamada Antártida.

Resulta de gran ayuda que Gaia nos haya bendecido con los Ananta, los hogares bajo el agua que nos dan cobijo y acceso a los secretos de la Sombra de Terciopelo, ese pequeño mundo que llevamos con nosotras y late en las aguas con el mantra de los Ananta. Como este pequeño reino va a todas partes con nosotras, no estamos atadas a ningún lugar, mis Sesha; podemos abrirnos camino por el mundo, cambiando y merodeando como queramos, llegando y marchándonos tan fácilmente y tan silenciosamente como las estrellas.

No debería ser una sorpresa que nos encontremos por todas partes, mis Sesha. Serpientes y humanos son maravillas de adaptabilidad, y sólo eso basta como explicación adecuada a la aparente ubicuidad de nuestro pueblo. Como me dijo una vez mi gran maestra Jaya Devi, el mayor secreto de las Nagah es que estamos en todas partes sin parecer estar en ninguna. Es nuestro mejor misterio.

El ingenio humano agudiza la sabiduría de las serpientes. Vigilamos. Nos adaptamos. Mejoramos. Permanecemos invisibles y prosperamos. Donde vayan nuestras presas, allí

vamos nosotras. Nos enterramos, trepamos, nadamos. Con semejante variedad entre nosotras, ¿cómo se podría poner en duda nuestro éxito?

Nuestra herencia humana y ofidia nos resulta útil. Nuestra Parentela se extiende por el mundo. No estamos limitadas, como algunos Khurah, a pequeñas bolsas aisladas de Parentela aquí y allá. Nuestra Parentela vasuki se encuentra por todas partes, incluyendo las aguas turquesas de los mares tropicales. Nuestra Parentela balaram, aunque moderadamente más reducida, se ha extendido por Eurasia, África, Australia y América.

Y así debe ser, mis Sesha. Como Gaia nos ha convertido en juezas y ejecutoras de los Khurah renegados, debemos estar donde ellos viven, donde actúan y donde se ocultan. Teniendo en cuenta el papel que juegan las Nagah, es esencial que podamos entrar en cualquier nido, cubil, madriguera o túmulo en función de lo que demanden el equilibrio y la justicia. Y *somos* capaces de hacerlo. Sólo mi Nido ha conseguido envenenar a un Garou psicótico en Wyoming, hecho estallar a un Mokolé corrompido por el Wyrm que se ocultaba en el Reino de la Atrocidad (Nota del Traductor: Se refiere a Barney, que aparece en el Libro de Raza Cambiante: Mokolé) y en Japón decapitamos a un Tengu charlatán cuya lengua casi provocó que varios de los suyos fueran traicionados al Wyrm.

No creo, mis Sesha, que este viejo Nuwisha se sienta inclinado a extender el secreto de nuestra existencia. El Pueblo Coyote -y lo conocemos bien, gracias a las Nagah que habitan en el Sudoeste de Norteamérica- está lleno de embaucadores, pero no son estúpidos ni tampoco malvados para los hijos de Gaia. La curiosidad no es un crimen, sino la traición. Creo que si lo liberamos, callará lo que sabe sobre las Nagah. Pero lo digo sabiendo que si no lo hace, entonces no habrá nada ni nadie que pueda esconderlo de nosotras. Ni siquiera...

Las Ciudades

Aunque no son el ambiente más hospitalario, las ciudades son el hogar de muchas, muchas Nagah y de muchos Parientes balaram y vasuki. Históricamente la India ha sido el principal centro cultural del Pueblo Serpiente. Siendo eso así, ¿cómo no podríamos habernos adaptado a vivir en las ciudades más pobladas del mundo? Calcuta, Mumbay y Nueva Delhi bullen de actividad. Y una vez más, donde hay Khurah hay Nagah, vigilando y aguardando. Después de todo, habitualmente las serpientes comen sabandijas, y las ciudades están llenas de sabandijas de todo tipo.

Hemos estado en esas ciudades desde el Impergium. Las conocemos bien. Conocemos a los Khurah que las frecuentan y a dónde van en ellas. Conocemos mejor las ciudades de la India –ciudades que no están llenas de naturaleza prístina,

ciudades que no tienen parques extensos, ciudades que no son bonitas ni serenas –no encontrarás muchos Garou. Los nobles místicos entre ellos consideran que semejante vida plebeya choca con su naturaleza romántica. De la misma forma no hay negocios glamurosos que atraigan a muchos Moradores del Cristal, desde luego nada que merezca la pena para una manada –y odian eso. Los Garou son por naturaleza animales de manada y estar solos los hace sentirse vulnerables. Los pocos individuos que vienen a controlar la ciudad parecen haber tenido pérdidas empresariales o asuntos personales que les llevan a una ciudad "de verdad" como Hong Kong, Londres o Nueva York. Nos hemos dado cuenta de que los Lobos son bastante feroces en manada, pero si pones a uno o dos en una situación extraña y nueva, se sienten muy incómodos. Las tácticas de manada son su mayor ventaja pero también constituyen una molestia en solitario. Los llamados Colmillos de Gaia son arrogantes y feroces cuando tienen la ventaja del número de su lado, pero cuando uno se encuentra solo en un ambiente extraño, rápidamente se convierte en un "cobarde de Gaia."

Así que en estas ciudades abarrotadas, que apestan a los hedores acumulados de la humanidad, encontrarás a los Ratkin, los Khan, los Ananasi, los Corax –y nos encontrarás a nosotras. En estos lugares abarrotados, en gran parte abandonados por el Kaos, los Garou son benditamente raros.

Obviamente, estamos más familiarizadas con estos lugares superpoblados, pero nos encontramos en ciudades de todos los tamaños. Muchas de nosotras se reproducen y crían en el corazón de las ciudades más densamente pobladas de la Tierra. Quienes nacen balaram en esas condiciones a menudo no son muy callejeros, y cualquier lugar menos poblado les parece casi bucólico en comparación.

India

En el pasado este gran país fue el escenario de las mayores hazañas de las Nagah. Nuestra historia en la India –incluyendo los lugares que ahora pertenecen a Sri Lanka, Pakistán y Bangladesh- constituye el auge de la interacción entre los humanos y las Razas Cambiantes. El respeto y el aprecio mutuo impidieron la mayoría de las dificultades que pudieron haber surgido. Vivíamos abiertamente entre los humanos, reconocidas y respetadas como servidoras de Devi. Nuestra sabiduría y poder fueron honrados y pertenecíamos a las dos castas superiores de sacerdotes y guerreros –los Brahmanes y Kshatriya- done seleccionábamos a nuestra Parentela. Hasta el día de hoy seguimos siendo parte de la cultura del país. Desde nuestra repentina desaparición tras la Guerra de la Rabia, hemos sido consideradas como figuras mitológicas.

Hay eruditos en nuestro pueblo que afirman que hemos puesto demasiado énfasis sobre la importancia de la India en la historia de las Nagah. No puedo decirlo. Por supuesto, siempre nos hemos encontrado por todo el mundo, y hemos jugado uno u otro papel en la mayoría de las culturas, pero en la India éramos lo bastante comunes para actuar como intermediarias entre los humanos y los demás Khurah. Creo que no había ciudad ni villa importante que careciera de una guía Nagah. Nuestro objetivo no era gobernar a los humanos o realizar alguna extraña variante del Impergium; simplemente queríamos unir el espacio entre el mundo de los servidores de Devi y quienes protegíamos. Como nuestro deber hacia Gaia no nos situaba en conflicto con los humanos de la misma forma que los Garou o los Ratkin, nuestra asociación con los humanos era relativamente sencilla. Que los actos de una de nosotras acabara con esa armonía es una pesada carga que debemos soportar.

Después de nuestro éxodo de la India y después de que la Guerra de la Rabia terminara con la Edad de los Reyes, las Nagah de la India parecieron desaparecer tan completamente como en otros lugares. Sin embargo, actualmente hay muchas más Nagah y su Parentela dispersas por toda la India que en cualquier otro lugar del mundo. Puede verse que los lobos salvajes se encuentran especialmente ausentes, aunque unos pocos Colmillos Plateados llegaron con las oleadas de la emigración durante la colonización británica. Nuestros propios esfuerzos por resistir las maquinaciones del Corruptor, combinados con los de los Bagheera, Khan, Mokolé Makara y Ratkin en gran parte han hecho que la presencia de los Garou sea innecesaria e indeseada. Aunque la guerra contra el Corruptor necesita que permitamos la entrada de algunos Garou, vigilamos atentamente el número de los Lobos para impedir un exceso insano que pueda comprometer nuestros secretos o eficacia.

Dejando de lado la gran historia de las Nagah, la India es un país maravilloso. Hay junglas, ríos, llanuras y cientos de kilómetros de costa. La cobra rey, aunque no tan abundante como en el pasado, no se encuentra tan amenazada como la Parentela de muchos Khurah, y nuestros Parientes humanos se encuentran literalmente por todas partes. Existen linajes de nuestra Parentela que descienden de los Brahmanes y Kshatriya que conocen nuestra existencia y conciertan matrimonios estratégicos para mantener fuerte la sangre de la cobra en nuestra Parentela.

Desearía poder hablar de manera igual de positiva sobre el exceso de población. ¡Mil millones de personas, mis Sesha! Hasta China se esfuerza por controlar un número tan grande, y la India no es tan extensa. Cuando la población crece demasiado y la gente se apretuja, llega el sufrimiento. No somos un pueblo especialmente propenso a la corrupción, pero tantas personas y tanta densidad de población –el mundo espiritual se llena de espíritus que se alimentan de la miseria humana. Aunque en la India no hay un porcentaje de población en la miseria más grande que en otros lugares, sigue siendo un porcentaje de una gran población concentrada en un lugar pequeño –no puede terminar bien.

Asia

Asia es una historia diferente en parte. Somos escasas en el norte; resulta en gran parte cierto para nuestro pueblo oriental al norte del paralelo 13. Obviamente tenemos Parentela ofidia allí arriba, y también unos pocos Parientes

humanos, pero las Nagah cambiaformas son escasas. Gran parte de la zona –Afganistán, Kazajistán, Mongolia, Rusia- también es demasiado montañosa, demasiado fría y demasiado inhóspita para nuestro pueblo amante del calor. Los Garou también resultan más numerosos y poderosos en el lejano norte cuando alguien se aventura en esas tierras. En general el norte de China, Corea y Japón se encuentran vacíos de serpientes cambiantes. Esta situación se debe a los esfuerzos de los Nezumi durante la Guerra de la Vergüenza. Aunque existen Nidos que viajan allí para cumplir su deber, consideramos esos lugares hostiles y solemos viajar rápidamente por ellos.

Sin embargo el sur, especialmente el Sudeste Asiático, es una historia diferente. Somos más poderosas en las extensas junglas y ríos cálidos del sur de China, Camboya, Malasia, Myanmar y Vietnam. También estamos extendidas por las islas; Indonesia, Sri Lanka, las Andaman, las Nicobar, las Filipinas y las Maldivas –son territorio Nagah. Entre el crecimiento fértil de la naturaleza verde y el agua abundante, podríamos ocultarnos en esos lugares para siempre. Prosperamos en las riberas verdes del río Mekong, el Si Kiang, el Salween y el Hong. Existe una pequeña aldea en el delta del río Irriwady en Tailandia cuya población consiste por completo en Parentela humana y varios Nidos Nagah. En esos lugares, libres de la agresión Garou y protegidas por una estrecha telaraña de familia extensa, podemos incrementar nuestro número a niveles desconocidos, pues creemos que la Madre Esmeralda pronto necesitará muchas juezas y ejecutoras. Esta aldea, cuyo nombre todas conocemos pero nunca nombramos, ni siquiera aquí, es el lugar al que acuden las Nagah cuando se recuperan de sus heridas, cuando buscan compañeras de Nido y cuando necesitan reagruparse. Es posible que las Nagah del futuro consideren el Sudeste Asiático como el hogar que actualmente tenemos en la India: el epicentro de la existencia y la cultura de las Nagah. Como resulta obvio nos mantenemos vigilantes sobre esta situación, como debe ser. Si Muchaspieles hubiera descubierto *esta* información, sus huesos ya estarían fríos.

Las Cortes de la Bestia

El territorio de nuestra mayor visibilidad –y por lo tanto vulnerabilidad- se encuentra en las Cortes de la Bestia de la Madre Esmeralda. En ningún otro lugar mantenemos una actitud tan abierta. Nuestra existencia –e incluso nuestro papel- entre los Hengeyokai es un secreto abierto a todos nuestros parientes del Lejano Oriente. Somos libres de participar tanto o tan poco como decidamos en los asuntos de las Cortes de la Bestia, no sólo no mantenemos nuestra existencia en secreto entre los cambiaformas, sino que las raras Nagah que no participan en un Nido, tienen la opción de formar parte de un "Nido" temporal –llamado sentai- con otros Khurah. Esta conducta arriesgada no es frecuente –la mayoría permanecemos firmemente en las sombras, un hecho aceptado y sin mencionar de nuestras vidas, cumpliendo en silencio nuestro deber a Devi. Pero vosotras, mis Sesha, habéis dado vuestra bendición a este acuerdo, afirmando que cuando las Nagah puedan reintegrarse en las vidas y sociedad de los Khurah, nuestro deber es intentarlo.

En teoría somos capaces de actuar de manera tan atrevida entre los Hengeyokai debido a su profundo e imbuido sentido del honor; creemos *que en teoría* podemos confiar en ellos. Tenemos un entendimiento tácito con los Hengeyokai, desde los charlatanes Tengu a los astutos Kitsune, que guardan la presencia de las Nagah en secreto ante los extranjeros como parte de su deber a la Madre Esmeralda. Hasta el momento este acuerdo ha sido milagrosamente efectivo. Guardan nuestra existencia en secreto ante el Pueblo del Crepúsculo y todos los demás *shen*, y a cambio vigilamos a los Hengeyokai en busca de desequilibrio para corregirlo o purgarlo si es necesario.

Lo que me lleva a preguntarme, mis Sesha, por qué no podemos confiar en la sabiduría de un viejo y sabio Nuwisha como Muchaspieles cuando en las Cortes de la Bestia confiamos hasta en el que Kitsune más joven el conocimiento de nuestra existencia. El honor es honor. No creo que el conjunto del Pueblo del Crepúsculo esté preparado para aceptar nuestra existencia o nuestro papel entre los Khurah. Pero yo creo que si estamos dispuestas a compartir nuestro secreto a la voluntad de los Tengu, los Hakken y los Nezumi, desde luego deberíamos ser capaces de confiar en la discreción en un Nuwisha que ha demostrado su sabiduría.

Australia

En el pasado un tesoro, ahora Australia es un lugar muy triste para nosotras. En el pasado compartimos el continente con una tribu muy sabia de Garou llamados los Bunyip. La Guerra de la Rabia no afectó a Australia, así que nuestro pueblo no fue destruido y durante siglos no necesitó ocultarse. Los Bunyip y las Nagah existieron en armonía, quizás de manera amigable, en parte porque su tótem era la Serpiente Arco Iris que dicen algunas de nosotras que es una de los Wani.

Cuando los europeos llegaron con sus Garou, sabíamos lo suficiente para desaparecer de inmediato. Las Sesha aconsejaron esta decisión para evitar una Tercera Guerra de la Rabia. Al vivir sin ser molestadas durante siglos habíamos conseguido alcanzar cierto equilibrio en nuestro número, y aunque muchas de nuestro pueblo no querían ocultarse, fue mucho mejor que luchar contra la invasión de los perros rabiosos.

Ellos no conocían nuestras responsabilidades hacia la Madre Esmeralda y era muy raro que nos viéramos obligadas a actuar contra los Bunyip, porque eran una tribu bien armonizada con el equilibrio y se vigilaban con eficacia a sí mismos. Creemos que fue esa misma combinación de autodisciplina y honor lo que los cegó ante el desequilibrio de las demás tribus y al final los llevó a la extinción. Su ingenuidad los cegó ante los motivos mucho menos nobles de los demás Garou; no estaban preparados para la agresión, avaricia y maldad de sus hermanos. Sólo en sus últimos años los Bunyip se dieron cuenta de que los demás Garou se comportaban con desequilibrio y ausencia de sabiduría. Por supuesto, para entonces ya era demasiado tarde.

En retrospectiva, en cuanto comenzó el conflicto no podía existir una buena resolución. Fácilmente podríamos haber comenzado otra Guerra de la Rabia si éramos descubiertas. Los Bunyip habrían muerto, y también muchos más Garou y Nagah. No es un consuelo. La Serpiente Arco Iris ya no tiene más hijos Garou y ahora no podemos hacer nada para cambiarlo. Aunque nuestras compañeras australianas serían más que felices de vengar a los Bunyip, no lo hacen. Curiosamente, las huestes fantasmales de los Bunyip parecen estar cobrándose venganza por sí mismas, así que nos sentimos satisfechas.

Australia tiene una enorme población de Parentela Nagah. Las serpientes de mar muy venenosas son bastante comunes en la costa australiana. Casi todas las serpientes del continente australiano son especialmente venenosas, y dos de ellas, la serpiente taipán y la serpiente tigre se encuentran entre las serpientes más mortales del planeta. En la actualidad no resulta infrecuente que las Nagah viajen a Australia sólo para aparearse con unas serpientes tan venenosas. También tenemos algunos Parientes entre los aborígenes australianos, especialmente en las selvas del norte, lejos de las grandes ciudades.

África

Hace mucho, mucho tiempo, hace varios milenios. África fue para nosotras un hogar casi tan importante como la India. Egipto en especial, con el fértil río Nilo inundando la tierra, era el hogar de muchas Nagah y su Parentela. La Guerra de la Rabia nunca alcanzó las profundidades del continente africano, donde los Simba y los Mokolé eran poderosos y lo bastante numerosos para rechazar las incursiones de los Garou. No fueron los hombres lobo los que diezmaron nuestra población en África, sino los vampiros en el este y los mortales en el oeste.

Hace mucho tiempo Egipto fue un hogar para las Nagah. La Parentela humana y ofidia era relativamente común y los humanos habían desarrollado una civilización relativamente sofisticada. Atrajo la atención de los viajeros Khurah, fascinados por la influencia del Preservador entre nuestros parientes humanos. Y por supuesto, a donde iban los Khurah también íbamos nosotras.

Cuando las Nagah oyeron rumores de la aparición de un terrible dios serpiente, estábamos seguras de que una de las nuestras había sido corrompida por el Destructor. Cuando nos dirigimos en masa a destruir al dios corrupto, descubrimos que no era una Nagah loca, sino un vampiro especialmente poderoso con la habilidad de asumir la forma Kali Dahaka y utilizar otros Dones ofidios. Muchos Nidos de Nagah trataron de destruir a este impostor, pero no lo consiguieron. Destruimos a muchos vampiros, muchos de ellos especialmente poderosos, pero fallamos. Con el tiempo las Nagah del este de África murieron luchando contra el dios vampiro o se fueron. Lo más difícil de aceptar la victoria del monstruo fue contemplar cómo la serpiente dejaba de ser un símbolo de sabiduría y se convertía en un símbolo de corrupción. Por devastador que fuera, sobrevivimos mejor que los Bubasti.

La mayoría de las serpientes cambiantes, especialmente las de origen africano o asiático reservan una gélida venganza contra este vampiro –Sutekh- y los vampiros que lo sirven. Todavía hoy las Nagah suelen desviarse de su camino para destruir a los vampiros que lo siguen cuando surge la oportunidad.

Habíamos sido expulsadas del este de África, por lo que el oeste del continente se convirtió en el nuevo hogar de las Nagah africanas. No fue tan cómodo para nuestra Parentela humana, pero sobrevivimos. Durante un tiempo vivimos en relativa paz entre nuestra Parentela humana, los Yoruba, y nuestra Parentela ofidia, las mambas y otras serpientes.

Entonces llegaron los esclavistas buscando carne para su negocio. Buscaron a los individuos más fuertes y sanos que podían encontrar. Quienes tenían sangre de serpiente eran especialmente apreciados por su fuerza, resistencia y salud en general. Aunque las Nagah eran capaces de matar a sus captores y escapar, nuestros Parientes no tenían tanta suerte. La esclavitud era cruel y casi todos los Parientes Nagah de la costa occidental de África fueron robados de sus familias, aldeas y pueblos. Hemos oído contar que los Mokolé sufrieron la misma clase de depredación. Algunas de nosotras acompañaron a los esclavistas sólo para saber qué había sido de nuestra Parentela. A las Nagah del oeste de África sólo les quedó Parentela ofidia para aparearse. Hasta el día de hoy las Nagah de África todavía se encuentran más vinculadas a su Parentela de sangre fría que a sus parientes humanos, y por esa razón comparten cierta sabiduría con los Garou locales de la tribu Garras Rojas (Kucha Ekundu).

Sudamérica

Aunque no tan numerosas como en el resto del hemisferio sur, somos bastante poderosas en Sudamérica. Nuestros ancestros tardaron mucho tiempo en descubrir Sudamérica; no la descubrieron hasta poco después del éxodo de Bharat, pero cuando lo hicieron, se asentaron en el continente de inmediato. Las espesas selvas tropicales extendidas durante kilómetros cobijaban por igual a nuestra Parentela humana y ofidia. Como ocurrió en África, la Segunda Guerra de la Rabia tuvo poco efecto sobre nosotras o sobre nuestra Parentela de las selvas, donde nuestro dominio de las tácticas de guerrilla nos protegió de los Garou. Desde luego no sufrimos el mismo destino que los Camazotz, aunque vengamos a unos pocos. Extrañamente, nuestros Parientes de Brasil se beneficiaron del comercio de esclavos. Como muchos esclavos africanos capturados en el oeste de África eran Parientes, muchos de ellos fueron llevados a Brasil y otros lugares de Sudamérica. El vigor de la nueva Parentela permitió la expansión de las Nagah sudamericanas, y todavía hoy les sirve bien.

Sin embargo, las Nagah sudamericanas no viajan mucho ni revelan mucho de sí mismas. Con tantas Ananasi y Bastet que vigilar, y tantas herramientas del Corruptor activas, se encuentran muy ocupadas con sus obligaciones. Aquí se han producido batallas de la guerra entre Gaia y

el Wyrm que requieren atención constante. Los Bastet, Mokolé y hasta las Ananasi están cumpliendo su función en el giro de la Gran Rueda, pero mientras lo hacen, algunos se derrumban bajo el peso de su carga y sucumben ante el Wyrm. Preparamos el final para esos desafortunados.

Nuestra posición en Sudamérica también es poderosa debido a la protección del espíritu Uktena. Como la Serpiente Arco Iris de Australia, se muestra dispuesto a hablarnos. Muchos espíritus de su prole –incluyendo las serpientes emplumadas, los espíritus dragón sin alas, las serpientes de mar, los Kolowissi e Inadu –son sencillamente servidores de los Wani con máscaras diferentes. Hubo momentos durante la Segunda Guerra de la Rabia en los que Uktena y los Garou que lo siguen, nos ocultaron o protegieron por respeto a los espíritus que reverenciamos conjuntamente. Apreciamos esos gestos. Es una lástima que los Camazotz no fueran considerados dignos de recibir la misma consideración.

El Caribe

El comercio de esclavos llevó a muchos de nuestros Parientes de la costa occidental de África hasta las Tierras Puras. Llevaron su conocimiento de las Nagah con ellos y a veces lo incorporaron en sus creencias espirituales. La religión Yoruba fue imbuida de mitología cristiana para crear creencias híbridas como el vudú, la santería, el shango, la umbanda, la macumba, el batuque y el candomblé. Por todo el Caribe e incluso en Luisiana, en Norteamérica, nuestra Parentela llevó a sus comunidades el conocimiento de los espíritus serpiente y reverencia por el dios serpiente, al que llaman Damballa.

Norteamérica

Aunque nunca fuimos numerosas en Norteamérica, hubo un tiempo, antes de la Segunda Guerra de la Rabia, cuando estábamos relativamente extendidas por el continente. Ahora habría muchas menos de nosotras si no hubiéramos desaparecido de la vista como lo hicimos. Muchas sabias Nagah escucharon las palabras que extendían los Corax, y anticiparon el estallido de una Segunda Guerra de la Rabia. Contactaron con las Sesha y compartieron lo que sabían. A través de la mediación de las Sesha invitaron a todas las Nagah a desaparecer durante un tiempo, mientras los Garou comenzaban a asesinar a los Gurahl, Pumonca y Qualmi, mientras aniquilaban a los Camazotz –por ningún motivo. Los Nidos Nagah desaparecieron de la vista por todo el mundo, pero mantuvieron un especial silencio en Norteamérica, donde los Garou eran poderosos. Cuando nuestra ausencia fue descubierta, los Corax fueron los primeros en anunciar que las Nagah habían muerto. Los primeros en extender la noticia eran aliados de las Nagah a los que se había pedido que dieran esa falsa noticia como un medio de disculpar su…conducta cuestionable durante la Primera Guerra de la Rabia. Transmitieron esa información falsa a los demás cuervos cambiantes y en una década se había convertido en un hecho conocido que las Nagah –lloradas como las Artesanas de Gaia, las Danzantes de Gaia, las Diplomáticas de Gaia y las Pensadoras de Gaia- se habían extinguido.

Fue una angustiosa partida. Las Nagah de Europa y Asia ya habían sido devastadas por la Primera Guerra de la Rabia; ya procuraban mantener un perfil bajo. Pero para las Nagah de Norteamérica la desaparición fue difícil. Abandonar a su Parentela a lo largo de los grandes ríos Mississippi, Columbia, Colorado y otros resultó difícil, pero necesario. Contemplar el cambio de temperamento entre los Garou que creíamos conocer también resultó bastante inquietante. Antes de nuestra desaparición estratégica manteníamos relaciones amigables con la tribu de los hombres lobo Uktena, aunque nunca dejaron del todo su desconfianza, a pesar de la mediación de su tótem a nuestro favor. Nuestra relación con la tribu de los Croatanos era cordial y en ocasiones cálida, especialmente a lo largo de la cuenca del río Mississippi. Raramente nos encontrábamos con los Wendigo, y cuando lo hacíamos, considerábamos que sus costumbres eran cuestionables. Su tótem caníbal puede guiarlos por caminos cuestionables, y aunque son mucho más numerosos que nosotros, puede que llegue el día en que sea necesario actuar contra muchos, muchos de ellos.

Sin embargo nuestra ocultación todavía no nos ha permitido recuperar nuestro antiguo número. Aunque nuestra Parentela humana y ofidia no es escasa, la población norteamericana de Nagah ha tardado en recuperarse en gran parte debido a las barreras levantadas entre nuestra Parentela y nosotras. Los vínculos entre los Nidos norteamericanos son tan estrechos y rígidos, que los extraños, incluyendo a los Parientes, son mantenidos a distancia. Además, muchas de las serpientes venenosas de Norteamérica, como el crótalo diamantino oriental, se encuentran actualmente en grave peligro de extinción.

Muchas, quizás la mayoría, aunque espero que no sea así, de las nuevas Nagah que nacen en Norteamérica son Ahi. Temo las consecuencias que pueda provocar semejante desequilibrio.

Europa

La Guerra de la Rabia nos afectó con más dureza en Europa que en ningún otro lugar, y nunca nos hemos recuperado. Lo extraño de Europa es que todavía hoy se encuentra una población de Parentela relativamente grande, pero hay muy pocas Nagah en el continente. Irlanda es una excepción obvia. En el pasado siglo unas pocas Nagah de la India y Pakistán han emigrado a Europa. Se han dedicado a reproducirse con la Parentela local con cierto éxito. Aunque esto ayuda un poco a restaurar la menguada población Nagah de Europa, no sirve para restaurar las culturas que en el pasado consideraban a la serpiente un símbolo sagrado.

Los Océanos

Los Rokea no son los únicos cambiaformas que viven en el océano. Aunque es su fortaleza más que la nuestra –especialmente en las profundidades- somos capaces de

vivir toda nuestra vida bajo las olas del océano. Existen Nagah que se detienen en su camino para reproducirse con las serpientes de mar de los océanos tropicales, que se encuentran perfectamente adaptadas a su existencia marina y son extremadamente venenosas. Las Nagah que prefieren los océanos a la tierra viven sobre todo en el sur del Océano Pacífico y en el Océano Índico. Malasia en especial es el hogar de una gran parte de nuestras compañeras marinas. Su Parentela consiste sobre todo en los habitantes de las islas. Suelen ser artistas inspiradas, aunque sus Nidos suelen mantenerse más aislados de lo que resulta habitual en las Nagah.

La Umbra

Aunque somos menos hábiles entrando en el mundo de los espíritus que por ejemplo los Corax, Nuwisha o incluso los Garou, cumplir nuestro deber requiere que seamos capaces de navegar por las extrañas aguas de la Umbra. Las Nagah son las únicas cambiaformas que pueden llegar a ciertas aguas espirituales. Los Rokea no pueden entrar con facilidad en la Umbra, ni tampoco se los encuentra habitualmente en agua dulce; las demás Razas Cambiantes se encuentran casi exclusivamente en la superficie. Por lo tanto vigilar las otras aguas de la Umbra corresponde a las Nagah.

Nuestro pasaporte al mundo de los espíritus es la puerta de las aguas, la joya de los portales: los Ananta. Si hemos absorbido el Ananta en nosotras somos capaces de entrar en el mundo del espíritu a voluntad como hacen los Garou, entrando a través de superficies reflectantes; el fondo del agua clara resulta ideal.

Si hemos liberado el Ananta en el agua, entonces se convierte en el lugar que debemos atravesar para entrar en la Umbra. Si hemos liberado el Ananta y no estamos cerca, entrar en la Umbra requiere medidas extremas.

Las Nagah no suelen dedicarse a la exploración de los misterios de la Umbra. Nosotras, por naturaleza y creación, estamos próximas a la Tierra, y raramente nuestro deber requiere que entremos en la Umbra. Mi propio Nido sólo ha ejecutado sus responsabilidades a Gaia en una ocasión en el mundo del espíritu. Dicho esto, existen dos razones importantes –y una es menos importante- para que las Nagah se aventuren en el mundo del espíritu durante períodos prolongados.

El propósito de las Nagah es juzgar y matar a los cambiaformas que se han vuelto en contra de la Madre Esmeralda. A veces merodear por la Umbra es la única forma de rastrear a determinados objetivos. Los Nidos de Nagah, disfrazados como magos, Mokolé o algo completamente distinto, entrarán en las tierras del espíritu durante largos períodos si es necesario para perseguir a aquéllos cuya vida deben poner fin. Como sabéis, mis Sesha, con frecuencia esto requiere gran adaptación y habilidad, especialmente si la presa que buscamos es un Ratkin o un Corax: estas dos Razas Cambiantes son capaces de llegar a lugares donde las Nagah normalmente no pueden entrar, pero estamos bien preparadas. Las serpientes han cazado en los túneles de los roedores desde el principio de los tiempos, y hasta los Corax necesitan posarse en tierra de vez en cuando.

Ocultarse es la segunda razón para que entremos en la Umbra. Desaparecer en la Umbra Profunda salvó la vida de incontables Nagah durante la Guerra de la Rabia. Algunas aprendieron un Don exótico de los Wani que les permitió ponerse en posición fetal y envolverse en una cáscara. El Huevo de Serpiente, como es llamado, les permitió flotar, sin envejecer y bien protegidas, por los confines más lejanos de la Umbra durante décadas –si no más. Por lo que sé, mis Sesha, esas extrañas viajeras todavía siguen regresando de vez en cuando portando historias sobre las Nagah que recuerdan como si hubieran ocurrido sólo una semana antes.

La tercera razón y la menos importante para permanecer mucho tiempo en la Sombra de Terciopelo es recrearse a una misma. El juicio y el asesinato de las fuerzas descarriadas de la naturaleza –que en esencia es lo que son todos los cambiaformas- es una pesada carga, y ni siquiera la edad actual, la Kali Yuga, nos proporciona un descanso de objetivos urgentes. Para evitar que el alma se corrompa, muchas Nagah se retiran a ciertos lugares seguros del mundo del espíritu para descansar.

Ananta

No es una sorpresa que muchas de nosotras se encuentren en el agua o cerca de ella. Para muchas de nosotras significa libertad. En tierra somos lentas, ya sea caminando o deslizándonos en función de los límites del suelo. Quienes están acostumbradas a arrastrarse sobre sus vientres encuentran caminar incómodo y un poco precario, aunque sea más rápido. Quienes estamos acostumbradas a caminar encontramos que arrastrarnos lleva demasiado tiempo y no nos proporciona una perspectiva de a dónde vamos.

Sin embargo, en el agua podemos aprovechar toda nuestra destreza. El agua también nos da acceso al mundo del espíritu. El Ananta, el pequeño mundo de sueño que llevamos con nosotras y exhalamos en el agua es nuestra entrada a la Umbra. Lo llevamos en nuestro interior cuando es necesario. Cuando nos asentamos en un río nuevo o en un trozo de costa durante un tiempo para ocuparnos de nuestros asuntos exhalamos nuestro hogar bajo la superficie del agua. Dentro del espacio sagrado de la serpiente somos las señoras del agua, sabiendo que dentro de sus límites somos capaces de viajar de una punta a otra a la velocidad del pensamiento. Mejor todavía, cuando un grupo de Nagah se encuentra vinculada por un Nido, comparten sus Ananta. Cuando tres Nagah establecen un Ananta puede ocupar una gran extensión del curso de un río o de una costa.

En los Ananta alcanzar la Umbra sólo es cuestión de quererlo. Ni siquiera necesitamos superficies reflectantes. Por otra parte, si el Ananta se encuentra extendido en el agua y estamos lejos del agua, no somos capaces de entrar en el mundo del espíritu excepto mediante un esfuerzo extraordinario.

Los Ananta son celosamente guardados. Cuando las Nagah quieren extenderlos, los extienden. Cuando quieren guardarlos en su interior, los guardan.

Ananta Permanentes

Otros Ananta, como el gran Nandana, mis Sesha, no se trasladan. Está formado por los Ananta de varias Nagah y por lo tanto no se puede mover, y pueden construirse estructuras en su interior, y las señoras Nagah de los Ananta están armonizadas a todos los edificios y visitantes del reino. Las señoras de ese Ananta permanente son bastante poderosas. Dentro de sus reinos privados pueden controlar quién entra, quién se va, y quién puede entrar o salir desde la Umbra. Entrar en semejante lugar sin ser invitado es propio de alguien que no teme la muerte.

Las Aguas de Serpiente

Los reflejos de la Umbra Próxima de algunas superficies de agua han resultado ser refugios seguros para nosotras. Los que hemos reclamado como propios y santificados son llamados Aguas de Serpiente. Habitualmente son los reflejos puros de ríos tropicales o pequeños lagos, aunque existen varias Aguas de Serpiente en los reflejos de varios arrecifes de coral, especialmente en el Océano Índico y en el Pacífico tropical. Son refugios de serpientes de mar Nagah.

Las Aguas de Serpiente son Claros acuáticos. Al estar en la Umbra el agua adquiere matices que no tiene en el reino físico. Nadar a través de las Aguas de Serpiente es como atravesar zafiros y esmeraldas líquidos. Las jóvenes Nagah que parecen impulsadas a traducirlo todo a su propia jerga llaman a las Aguas de Serpiente "Estanques Enjoyados."

Las Aguas de Serpiente están dedicadas a las Nagah, así como a nuestros parientes en carne y espíritu, incluyendo los Zhong Lung. Todo el pueblo serpiente que sirve y respeta a la Madre Esmeralda, incluyendo las serpientes emplumadas y las serpientes de mar, es bienvenido. Todos los demás reciben varios motivos para permanecer apartados. Quienes no pueden ser disuadidos mueren. El propio Uktena ha nadado en las Aguas de Serpiente en algunas raras ocasiones.

Xi Wang Chi

Los más poderosos espíritus serpiente, a los que llamamos Wani, Reyes Dragón o Long Lu, residen en un reino de agua y tormenta. Su Reino chisporrotea con poder elemental. Enormes ríos primordiales se abren camino hasta un vasto y agitado océano bajo cielos eternamente tormentosos. Montañas de basalto elemental se alzan en medio de niebla y nubes bajas y grises. La tranquilidad de las Aguas de Serpiente no se encuentra en ninguna parte de Xi Wang Chi. Es el lugar donde se forjan las grandes tormentas: cualquier cosa que no pueda resistir la furia constante de monzones, tifones y huracanes hace mucho tiempo que ha sido barrida. Además, en los océanos sin fondo suelen formarse remolinos y trombas marinas. Los relámpagos iluminan el cielo a través de las nieblas y las nubes arremolinadas como ocurrió en los momentos más tumultuosos de formación del reino físico.

Actualmente la mayoría de los ancianos Reyes Dragón han pasado varios siglos en letargo, aunque mis Sesha, he oído de uno de nuestros parientes Mokolé que ese tiempo de sueño pronto terminará. Vosotras lo sabréis mejor que yo.

Umi, el Reino Dragón del Mar

Como un reflejo insano de Xi Wang Chi, Umi es el hogar de un Rey Dragón en la Umbra Próxima. Situado en su mayor parte en el hemisferio sur del Océano Pacífico, Umi incluye los mares tropicales donde hemos situado nuestros refugios más seguros.

La mayoría de quienes sirven al Rey Dragón de Umi (o su lugarteniente Gajyra) son Mokolé o Rokea, pero siendo las hijas favoritas de los Wani, las Nagah también estamos presentes, aunque la mayoría cumplen funciones ceremoniales. Tal y como es la política espiritual de los mares del sur es la actitud más prudente.

Las Nagah que residen allí informan que el lugar tiene un ritmo extraño, como si se moviera despacio, atrapado en un sueño. Esta sensación se ha vuelto cada vez más poderosa en los pasados sesenta años desde la Segunda Guerra Mundial. Algo parece ir mal, pero nadie sabe decir qué o cómo solucionar el problema. La mayoría de las Nagah prefieren evitar el Reino de Umi hasta donde les resulta posible.

Y eso es lo que sé del mundo, mis Sesha.

Estereotipos

Entonces el silencio se extiende sobre la cámara de audiencias. Cuando la siguiente voz espiritual resonó en las mentes del Nido nadie pudo determinar cuál de las Sesha estaba hablando; ninguna se había inclinado o cambiado de posición para manifestar su interés.

"Has hablado poco mientras tus compañeras de Nido hacían sus declaraciones, Dardo-de-Indra."

La Nagah balaram de ojos pétreos se adelanta, hincando una rodilla y levantándose después.

-Mis compañeras de Nido hablan mejor y son más educadas que yo, mis Sesha.

"De todas formas también estamos interesadas en tus palabras. ¿Qué tema consideras que conoces mejor?"

Hay una ligera pausa, marcada tan sólo por el sonido del roce de escamas.

"¿Qué puedes decir de nuestros parientes, de quienes comparten el mundo con nosotras?

Dardo-de-Indra inclinó su cabeza.

-Juzgad pues mi conocimiento, mis Sesha.

Los Khurah

Hemos visto muchos lugares y hecho muchas cosas. Cuidamos de Gaia como podemos, aunque el Wyrm se revuelva en su espinoso laberinto cristalino. No juzgamos a los humanos que han rehecho este mundo a su imagen. No son nuestra responsabilidad. Pero nuestros hermanos Khurah sí lo son. Están obligados a cumplir su deber y les permitimos guiar a los humanos como consideren adecuado.

Sin embargo mi objetividad se deshace mientras contemplo el efecto que la traición de Muchaspieles podría provocar en nuestra posición entre los demás Khurah. A veces apenas puedo recordar debidamente los deberes de los Khurah para hacerlos responsables de quebrantarlos.

Las Ajaba

Adjua Ka, el más poderoso rey de las hienas, era un necio. En lugar de guiar a su pueblo para que cumpliera su deber, luchó contra sus parientes y hermanas por el dominio de las sabanas. Merecía morir. Sin embargo, su pueblo no.

Se les ha permitido un breve respiro con la muerte de Diente Negro, ¿pero lo aprovecharán las últimas supervivientes? Si no son capaces de olvidar sus sueños de venganza y volver a su trabajo, les mostraremos lo que significa ocuparse de los que sufren y llevar a los heridos de vuelta al abrazo de Gaia.

Las Ananasi

Son Cloto y Láquesis. El papel de Átropos es nuestro. (Nota del traductor: Se refiere a las Parcas que deciden la vida y destino de los mortales. Cloto hila el nacimiento y la vida; Láquesis determina la longitud de la vida y la suerte y Átropos termina con la vida).

Los Bastet

Todo lo que sé de los Hermanos Orgullosos es que son guardianes de secretos. Me parece suficiente y bueno. Si descubren nuestro secreto, sólo lo compartirán entre ellos. Si lo divulgan, morirán. Gaia es amable al permitirnos cumplir un deber que nos protege en un mundo que no es nuestro.

Los Corax

No necesitamos temer que nuestro secreto caiga en las manos de ningún Khurah excepto de los Vientos Susurrantes. Como nosotras, ellos vigilan y recuerdan, pero no respetan lo que descubren. Revelan todos los secretos que descubren, así que lo que uno sabe pronto lo compartirá con el resto de la bandada. Y lo que la bandada sabe, pronto lo sabrá el resto de los Khurah.

Ellos también tienen sus propias cuentas pendientes con Muchaspieles. Asestó el mayor golpe de todos los tiempos a los Cuervos y sólo ahora se han dado cuenta. Durante siglos los hombres cuervo se han asentado en torno a la Torre de Londres, aunque no sabemos por qué. Lo que sabemos es que Muchaspieles se infiltró furtivamente en la torre hace muy poco y les dijo algo que les llevó a un frenesí de actividad durante meses. No sabemos qué les dijo, pero sabemos que finalmente los Vientos Susurrantes han descubierto su engaño. Muchos de ellos se han dedicado a perseguir y cazar a Muchaspieles por su "ultraje" y están decididos a "esparcir sus huesos en todos los vientos." Estamos familiarizadas con la exageración de los Corax y sabemos que sólo se dedican a revelar cualquier secreto a cualquiera dispuesto a oírles. Digo "sólo," pero especialmente por esta razón, Muchaspieles debería ser eliminado. Si sabe algo, los Corax pronto lo descubrirán.

(Nota del traductor: Según las leyendas de los Corax, bajo la Torre de Londres se encontraba enterrada la cabeza del gigante Bran, que conocía información importante de los Últimos Tiempos y los hombres cuervo vigilaban el lugar atentos a que la revelara. Es posible que Muchaspieles haya robado esa información que los Corax consideraban suya).

Los Gurahl

Algunas Nagah afirman que tenemos una gran deuda con la Montaña y el Trueno. Fueron los hombres oso a quienes acudieron los Colmillos Plateados cuando Aquélla Cuyo Nombre es Recordado pero Nunca Pronunciado mató a uno de los suyos. Los antiguos Garou exigieron a los hombres oso que devolvieran a su camarada caído a la vida. Los Gurahl se negaron y su negativa –según se dice- demostró la fe de los Gurahl en que habíamos juzgado correctamente. Confiaron en que nosotras haríamos la voluntad de Gaia y no se opondrían a nuestro juicio con los dones que nuestra Madre les había dado.

Otras Nagah tienen más perspectiva. Los Gurahl nunca deberían haber rechazado esa petición. La que no es Nombrada estaba corrompida por el Wyrm. Su juicio fue falso e inmerecido. Si los Gurahl se hubieran dado cuenta y resucitado al Colmillo Plateado caído, no habría estallado la Guerra de la Rabia. Podríamos haber eliminado a La que no es Nombrada de nuestras filas y haber evitado el sufrimiento del resto. La poca perspicacia de los Gurahl nos llevó a esta situación de debilidad a pesar de todas sus buenas intenciones. Ahora que se están despertando de nuevo de su sueño debemos vigilarlos con cuidado para evitar que puedan volver a causarnos daño.

Los Kitsune

Niños. Gaia los creó mucho tiempo después que al resto de nosotros y raramente sabemos cómo juzgarlos.

Los Mokolé

Los Hijos del Eclipse nos respetan y guardan nuestro secreto, porque ellos también serían víctimas de la ira de los hombres lobo como nosotras si nuestro secreto se revelara. Nunca nos han olvidado ni cuál es nuestro deber sagrado, porque su propio deber sagrado es recordarlo todo. Sus ancianos y jóvenes guardan en sus corazones la sabiduría acumulada de todas las edades pasadas del mundo. Pero al contrario que los Corax, no es la naturaleza de los Mokolé divulgar su conocimiento irresponsablemente. Aunque Muchaspieles acudiera a ellos con la lengua suelta, no se inmutarían. Siempre recordarían lo que les contara, pero no lo divulgarían.

Pero cuando pienso en los Hijos del Eclipse no puedo evitar desesperarme. ¿Por qué Gaia no nos dio a todas nosotras el potencial de ver el tapiz del tiempo como ellos? ¿Por qué reservar su Memoria sólo para ellos? La única respuesta que puedo dar es que Ella sabe que sólo ellos sobrevivirán a las guerras y devastación que están por venir cuando por fin el Wyrm se libere de la telaraña de la Tejedora.

Los Nuwisha

Mis honorables Sesha, no debemos aceptar ninguna burla. Nuestra supervivencia no es una broma ni un chiste, ni nuestra muerte es cosa de risa. Muchos Nuwisha podrían respetar nuestro deseo, pero sólo de manera abstracta. La mayoría se reirían pensando en que lo que saben podría

condenar a todo un pueblo o reiniciar la Guerra de la Rabia y condenar al mundo entero. Pero Muchaspieles se encuentra en esa posición. Es demasiado viejo para tener perspectiva sobre este asunto. Les contará a otros que seguimos vivas, y a Malfeas con las consecuencias.

Debe ser silenciado. Honro a los Cielos Solitarios por el deber que realizan, pero el Viejo Muchaspieles es demasiado peligroso. No permitiré que las lágrimas de su risa salen la tierra donde yazca muerto. No permitiré que su risa sea la última cosa que Gaia escuche antes de que Wyrm la estrangule hasta la muerte.

Los Ratkin

Los Fuegos que Purifican son repugnantes, viles, escurridizos y cumplen su deber a Gaia dentro de sus límites. Gaia los creó para destruir a los humanos cuando los humanos se vuelven demasiado numerosos y cumplen dispuestos su trabajo. No podemos castigarlos por su celo, pero ese celo atrae y repele a la vez al Wyrm. Cuando un Ratkin disfruta de su trabajo, lo respetamos. Cuando un Ratkin se embriaga de alegría en su trabajo se convierte en una sombra. Cuando un Ratkin sigue sus objetivos y los medios para conseguir le importan más que sus fines, permitimos que otro fanático ocupe su lugar.

No saben de nosotras porque no les importa que existamos. Para ellos somos bajas de una guerra que les dejó amargados. Somos un grito de rabia con el que unirse contra los Garou que odian. Los respetamos como ellos respetan nuestro recuerdo, pero eso no nos impide juzgarlos. Son los Fuegos que Purifican, pero puede que sean los siguientes en seguir la senda que ya han recorrido los Garou Aulladores Blancos.

Los Rokea

Los Siempre Despiertos son nuestros parientes más próximos en segundo lugar. Mientras nosotras hacemos nuestros hogares en la sangre de Gaia, ellos disfrutan en el propio corazón de Gaia. Su deber no los trae a tierra, ni nuestro deber nos lleva a su territorio. Viven y prosperan solos allí, y vigilan a los suyos.

Sólo cuando uno de los Siempre Despiertos abandona su hogar y evita la persecución de quienes acuden para llevarlo de vuelta tenemos derecho a juzgarlos. Pero incluso entonces confiamos más en los Rokea y no tememos que se revele el secreto de nuestra existencia.

Los Garou

Los Fenrir y los Colmillos Plateados construyeron orgullosos sus imperios sobre pilas de huesos de los demás cambiaformas. Las Furias y Roehuesos envidian a sus poderosos hermanos y les han retirado su apoyo por lo que consideran amargura. Los Señores de la Sombra también los envidian, pero rebuscan constantemente las migajas que dejan sus mejores. Los Moradores de Cristal gustosamente se enredan en las telarañas de la Tejedora, de la misma forma que las Garras Rojas se pierden en los sueños del Kaos. Los pretenciosos Hijos de Gaia luchan por la paz entre los Garou, pero sus esfuerzos sólo sirven para recordar conflictos. Los Fianna son criaturas perezosas y desmotivadas. Los Caminantes Silenciosos siempre están distraídos por los sueños de venganza de un hogar perdido. Los Uktena y los Wendigo construyeron muros alrededor de sus túmulos y pueblos cuando sus hermanos intentaron realizar su trabajo. Y los Contemplaestrellas…pronto nos encargaremos de ellos si siguen escondidos en su retiro egoísta y asustado.

Pero una tormenta no es una gota de lluvia. Un huracán no es una simple ráfaga de viento. Los hombres lobo son las Tormentas del Apocalipsis por una razón. No se han ganado su terrible reputación o el odio de tantos de sus parientes cambiaformas por casualidad. Fueron creados por Gaia para matar y hacer la guerra. Ella les ordenó utilizar sus dientes y garras todos los días de sus vidas, y destacan en ello. Cada vida que toman honra a Gaia en sus corazones. Sólo cuando toman demasiadas en vano los sentenciamos a muerte.

Comprendemos que las Tormentas del Apocalipsis no son malvadas –sólo son necias. Están distraídas. Hasta la Guerra de la Rabia es un pecado perdonable que cometieron los lobos. Nosotras tenemos más culpa que ellos. No, el mayor crimen de los hombres lobo es que carecen del control y de la perspectiva necesarios para guiar su Rabia como Gaia merece de verdad. Y por esa razón no se les debe permitir que nos descubran. Muchaspieles debe ser estrangulado y silenciado antes de que provoque un frenesí asesino entre los hombres lobo otra vez.

Muchaspieles nos considera descuidadas. Afirma que nuestra decisión de ocultarnos de los demás Khurah los ha empujado a descuidar sus deberes. Les revelará que todavía seguimos vivas, les recordará que sus acciones han tenido y tienen consecuencias reales. Si eso ocurre, los lobos nos llamarán traidoras y amigas del Wyrm y nos cazarán. Apartarán sus ojos de su verdadero deber en un momento crucial en que el Corruptor Devastador necesita liberarse. Cuando lo haga, no encontrará una línea de defensa esperando para detenerlo. Diezmará a los distraídos Garou y el resto de nosotros perderá cualquier esperanza. Necesitamos estar preparadas, mis Sesha. Muchaspieles debe morir.

Los Otros

Conocemos a otros que existen fuera del juicio del hombre, pero no nos corresponde juzgarlos. Los Muertos Hambrientos de oriente y occidente compiten con los Fuegos que Purifican reduciendo los rebaños humanos. Como los Hijos del Eclipse los Sueños Despiertos luchan por recordar el mundo que fue, aunque morirán si llegan a olvidar. El Pueblo del Relámpago se reúne en sus propias guerras, rivalizando con los peores Garou en su arrogancia. De las Sombras sin Reposo no hablaremos.

Pero hay otra clase de hombres y mujeres que nublan mi corazón de desespero. Los he visto en mis sueños, luchando contra los muertos y escuchando los susurros de los ministros más nobles de Gaia. Los he visto juzgar a los Khurah, a los Muertos Hambrientos y al Pueblo del Relámpago por

igual. Aunque muchos de estos humanos han muerto, sus camaradas nunca flaquean.

Temo estos sueños porque este ejército no sabe nada de las Nagah. No sabe nada de Gaia. No sabe nada del Wyrm. Sólo sabe del "bien" y del "mal." Temo lo que pretende esta gente que aparece en mis sueños, mis Sesha. Son una señal de que Gaia no está contenta con nosotras y nos ha sustituido lo mejor que puede en el tiempo que queda antes del Apocalipsis. Cuando vea al primero de estos humanos con mis propios ojos, sabré que hemos fallado. Sabré que los Tiempos Finales han llegado. Sabré que ha llegado el Apocalipsis. (Nota del Traductor: en esta última parte, Dardo-de-Indra se refiere a los Cazadores Imbuidos de **Cazador: la Venganza**).

Epílogo

Una vez terminado su testimonio, Dardo-de-Indra permaneció en silencio esperando una reacción de las Sesha. La chica joven asintió, y él se inclinó y se retiró junto a sus compañeras de Nido.

"Habéis hablado suficiente, Nido del Paso de la Noche."

Fue como si una sola voz hablara, primero como un coro, y después como una única voz.

"No encontramos fallo en vuestra decisión."

Una ligera pausa.

"Estamos preparadas para emitir nuestro juicio."

Con sus cabezas inclinadas, las tres Nagah del Paso de la Noche esperaron a que las Sesha hablaran.

El Destino de Muchaspieles

Nota del Traductor: En el suplemento **Apocalipsis** se revela que Muchaspieles es condenado a muerte por las Nagah. Sin embargo, consigue escapar, aunque envenenado por las serpientes cambiantes. Antes de morir, consigue revelar los secretos que ha descubierto a lo largo de la historia de los libros de Raza Cambiante y ayudar con esta información a los cambiaformas para el Apocalipsis.

Capítulo Tres: La Primera Piel

¡Soy la herida y el cuchillo!
¡Soy el golpe y la mejilla!
¡Soy el palo y la rueda!
¡La víctima y el verdugo!
— Charles Baudelaire, "Las flores del mal"

Existe mucho más en la creación de una buena Nagah que simplemente poner tantos puntos como sea posible en Sigilo, Subterfugio y Pelea. Una verdadera Nagah que sigue los valores de su raza correctamente, es culta, artista, astuta, diplomática, decidida, rápida, atractiva a la vista, y por supuesto, mortal. Los matones brutos y los asesinos sin gracia no tienen lugar en el Pueblo Serpiente.

Por supuesto, los ideales de las Nagah raramente llegan a completarse; después de todo las serpientes cambiantes no dejan de ser mortales, y la perfección no forma parte de los mortales. Hasta las Sesha tienen carencias en un par de cosas. Un personaje Nagah debería esforzarse por destacar en tantas cosas como le sea posible, pero posiblemente también le falten varias. Una mezcla adecuada de virtudes y defectos es la clave para crear un personaje interesante –especialmente el de una Nagah noble pero terrible.

Rasgos Nagah

Aunque las Nagah comparten varios rasgos comunes con otros Khurah como los Garou, también poseen varias habilidades y discapacidades propias. Algunos de los rasgos peculiares de las serpientes cambiantes proceden de su biología natural; otros proceden de su curiosa herencia espiritual.

Anfibias

Las Nagah se encuentran estrechamente vinculadas al agua –sus señores, los Wani, son grandes espíritus del agua aparte de espíritus dragón, y las Nagah sienten una afinidad especial por el agua dulce en su ser. Las Nagah son capaces de aguantar la respiración el doble de tiempo que otras criaturas (consulta el manual básico de **Hombre Lobo: el Apocalipsis**, pág. 189) y son completamente capaces de respirar agua con tanta facilidad como el aire en su forma Kali Dahaka.

Especie Animal

Aunque la mayoría de las Nagah se consideran herederas espirituales de la cobra, las serpientes cambiantes son capaces de reproducirse con cualquier serpiente venenosa. Las formas de una Nagah suelen reflejar su herencia ofidia; por lo tanto el descendiente de un emparejamiento entre una Nagah y una serpiente de cascabel se parecerá a una serpiente de cascabel en su forma Azhi Dahaka, Kali Dahaka y Vasuki, e incluso sus escamas tendrán los patrones de una serpiente de cascabel en su forma Silkaram.

Para simplificar, el Narrador puede querer asumir que todas las Nagah tienen estadísticas similares sin importar su "especie" (es decir, la especie de serpiente evidente en su sangre). Los Narradores que quieran más detalle en sus personajes pueden

asignar ventajas particulares en función de la especie ofidia de la Nagah. Por ejemplo, las Nagah nacidas de crótalos (como las serpientes de cascabel y víboras de foseta) podrían ser capaces de sentir la radiación infrarroja en sus formas Kali Dahaka y Vasuki, mientras que las Nagah nacidas de cobras podrían disfrutar de un dado adicional en sus reservas de Intimidación y Liderazgo. Las Nagah nacidas de serpientes marinas podrían ser capaces de aguantar su respiración el triple de tiempo que las demás personas, mientras que las Nagah nacidas de las serpientes especialmente venenosas y nativas de Australia podrían adquirir un punto adicional de Rabia durante la creación de personaje. Las bonificaciones exactas quedan en manos del Narrador, aunque no recomendamos bonificaciones para los Atributos o una potencia incrementada del veneno de las Nagah, lo que puede resultar en un desequilibrio en la mecánica de juego.

Lenguaje

Como las demás Razas Cambiantes, las Nagah son herederas de un lenguaje instintivo y peculiar que es exclusivo de su especie. Sin embargo, el lenguaje Nagah (llamado simplemente "La Lengua") depende mucho menos de la vocalización y más de la emisión de feromonas, el lenguaje corporal, el movimiento de los anillos y elementos similares. De esta manera las Nagah son capaces de comunicarse entre ellas incluso en la forma sorda de las Vasuki. Sin embargo, las Nagah no pueden comunicarse con las serpientes más allá de los fundamentos de la exhibición de amenaza y otros conceptos similares; simplemente las serpientes no tienen capacidad para conversar.

Nidos

En muchos sentidos los Nidos Nagah son similares a las manadas Garou. Los Nidos no tienen tótem de manada, debido a la relación distante de las Nagah con la mayoría de los espíritus de Gaia. Sin embargo se considera que un Nido posee un vínculo espiritual, que permite a las serpientes cambiantes adquirir tácticas de manada (manual básico de **Hombre Lobo**, pág. 211) y nombrar a un "abridor del camino" para entrar en la Umbra (**Hombre Lobo**, pág. 228). Normalmente las tácticas de manada que usan las Nagah son Retorcer la Piel o Hueso de los Deseos; las Nagah no tienen el número ni el estilo de lucha para utilizar de manera regular Asediar o Salvaje.

Los Nidos no tienen necesariamente un liderazgo fijo; los miembros del Nido deciden quién debería tener la última palabra en situaciones de crisis, y la posición de "líder" puede cambiar de manos en varias ocasiones durante una misión, dependiendo de la naturaleza de las tareas necesarias. Normalmente las compañeras de Nido se encuentran demasiado unidas para desafiarse por el liderazgo; una Nagah aprende rápidamente a confiar instintivamente sus compañeras y a comportarse de una manera adecuada de acuerdo con la confianza recibida de todas ellas.

Rabia y Gnosis

Las Nagah poseen Rabia y Gnosis, y las usan de la misma manera que los hombres lobo -tomar acciones adicionales, armonizar Fetiches y otros usos. Como los Garou, la Rabia de una Nagah está influenciada por su Auspicio, mientras que su Gnosis es influenciada por su Raza. Las Nagah recuperan su Rabia entre historias o enfureciéndose o frustrándose como es habitual; también pueden recuperar un punto de Rabia por cada hora de meditación que pasen parcialmente sumergidas en agua. Sin embargo, aunque las Nagah poseen una Rabia fuerte para poder cumplir su deber, tienen dificultades para elevar su Rabia por encima de ciertos niveles. El coste de puntos de experiencia o de puntos gratuitos para adquirir Rabia permanente es el doble que el de los Garou.

Como los Garou, una Nagah emite cierta aura amenazante si su puntuación temporal de Rabia es superior a su Fuerza de Voluntad. Por cada punto de Rabia por encima de su Fuerza de Voluntad, la Nagah pierde un dado de todas sus reservas de dados relacionadas con la interacción social. Sin embargo, mientras un Garou cuya puntuación de Rabia supere su Fuerza de Voluntad emite un aura de amenaza depredadora, una Nagah cuya Rabia supere su Fuerza de Voluntad emite una sensación venenosa y de silencio inquietante. Instintivamente la gente evita el contacto con las Nagah, sintiéndose insegura de por qué temen su presencia y al mismo tiempo indispuesta a acercarse. Las Nagah también están sometidas al Frenesí (pero no al Yugo del Wyrm), aunque la dificultad para entrar en Frenesí siempre es de 7 (o de 6 si la Nagah se encuentra cerca de agua contaminada).

Rango y Renombre

Las Nagah tienen un sistema de Rango que se mueve entre uno y cinco, con el Rango Seis sólo al alcance de los héroes más grandes del Pueblo Serpiente. En cualquier momento dado, es excepcionalmente improbable que exista una Nagah de Rango Seis en el mundo que no forme parte de las Sesha.

El Rango de una Nagah es determinado sólo por el juicio de las Sesha (es decir, el Narrador). Cuando llega el momento para que un Nido sea considerado digno de ascender de Rango, el Nido informará en Nandana, y cada miembro a su vez acudirá a las Sesha. El momento es seleccionado no por el Nido, sino por las Sesha, y cuando llega ese momento se abrirá un portal a Nandana en el Ananta del Nido. Las Sesha le preguntarán a cada miembro del Nido que cuente los detalles de sus éxitos, que informe de cualquier noticia importante para las Nagah, y finalmente evaluarán a las compañeras del Nido y juzgarán su actuación previa. Cuando haya terminado cada entrevista, al Nido se le concederá una semana para relajarse en el Nandana, donde pueden conversar con otras Nagah presentes para su evaluación o dedicarse a otros asuntos mientras las Sesha realizan su juicio. Cuando la semana termina, las Sesha llamarán a cada miembro del Nido por separado a la Sala de los Wani, donde los espíritus informarán a la aspirante de si ha adquirido un nuevo Rango, y le enseñarán cualquier Don que pueda haber merecido por sus actos.

[En términos de juego es el Narrador quien decide el momento en que los personajes suben de Rango. No debería ser un asunto complicado; la mayoría de las

Nagah hacen varios viajes al Nandana para informar de sus actos y aprender nuevos Dones antes de adquirir finalmente un nuevo Rango. Las Nagah no deberían avanzar más rápido que los Garou, y probablemente más despacio. La paciencia es una virtud, especialmente en el negocio de las Nagah.]

Los Rangos de las Nagah son, en orden: Ojo Abierto (Rango Cero); Arroyo Cantarín (Rango Uno); Flecha Afilada (Rango Dos); Lazo de Seda (Rango Tres); Chakram de Trueno (Rango Cuatro); Anillo de Plata (Rango Cinco); Voz de las Sesha (Rango Seis).

Regeneración y Plata

Las Nagah se regeneran como los Garou, curando el daño contundente con facilidad y el daño letal con algo más de dificultad. El daño agravado reduce la regeneración de una Nagah, pero con tiempo una serpiente cambiante puede curar hasta eso. Los personajes Nagah utilizan las reglas de curación de **Hombre Lobo: el Apocalipsis** (pág. 188).

La plata es el azote de las Nagah, de la misma forma que los Garou. El metal lunar causa daño agravado a las Nagah, y las serpientes cambiantes no pueden absorberlo en ninguna forma salvo su forma de Raza.

Sentidos

Las Nagah poseen las mejores habilidades sensoriales de humanos y serpientes -sin embargo, esas habilidades a menudo son contradictorias. La visión de una Nagah es aceptable en todas sus formas, y la mayoría de ellas tienen una buena visión en color incluso en forma Vasuki. Mientras la Nagah pasa por la escala de Balaram a Vasuki, sus sentidos del olor y el gusto se vuelven cada vez más agudos. La dificultad de detectar olores se reduce en -1 por cada forma alejada de Balaram; por lo tanto una Nagah en forma Silkaram hace las tiradas de detección basadas en el olfato con una dificultad reducida en -1, mientras que la en forma Kali Dahaka lo hace con -3. Las Nagah en formas Azhi Dahaka, Kali Dahaka y Vasuki pueden rastrear mediante el olfato. En forma Kali Dahaka la vista, olfato y sensibilidad a las vibraciones son suficientemente agudos para que se beneficie de manera automática de los efectos del Don Lupus: Olor de la Visión.

Por desgracia las Nagah también sufren de problemas de oído, habituales en su Parentela ofidia. Aunque una Nagah en forma Azhi Dahaka puede oír igual que un humano normal, en forma Kali Dahaka todas las tiradas de escuchar se hacen con una dificultad incrementada en +3 debido al mal oído de su forma. En forma Vasuki una Nagah se encuentra sorda a cualquier sonido transmitido por el aire y depende de su habilidad para sentir las vibraciones y el sonido transmitidos a través de objetos sólidos.

Cruzar de Lado

Las Nagah carecen del acceso fácil a la Umbra del que disfrutan los Garou. Para entrar en la Umbra dependen de la conexión que comparten con sus Ananta, sus reinos cubil de bolsillo. Mientras el Ananta se encuentra extendido, las Nagah que lo consideran su hogar sólo pueden cruzar de lado cuando se encuentran en su presencia inmediata, entrando o dejando el mundo físico adyacente a la parte de la Penumbra donde el Ananta ha sido establecido. Si una Nagah lleva consigo su Ananta en ese momento, puede cruzar de lado como es normal; sus compañeras de Nido no pueden, aunque puede actuar como "abridora del camino" y llevarlas a través de la Celosía (manual básico de Hombre Lobo, pág. 229). Las Nagah también cruzar de lado libremente dentro y fuera de las Aguas de Serpiente.

Veneno

En cualquier forma que no sea Balaram (e incluso en forma Balaram con el Don adecuado), las Nagah son capaces de inyectar en sus víctimas hemotoxinas sobrenaturalmente poderosas. Las Nagah pueden inyectar veneno sólo si la víctima ha recibido al menos un nivel de salud del daño del mordisco de la serpiente cambiante después de la absorción. El veneno circula por el cuerpo del objetivo con velocidad sobrenatural, causando daño de inmediato. Las víctimas envenenadas sufren siete niveles de salud adicionales de daño agravado, que también se absorbe por separado. El veneno no puede afectar a los espíritus, ni siquiera a los espíritus materializados, pero causa daño a los vampiros (aunque el daño se reduce a la mitad), que son vulnerables a los ataques dirigidos a su flujo sanguíneo antinatural. Las Nagah son inmunes al veneno de Nagah.

Cada Nagah posee el equivalente a tres "dosis" completas de veneno en sus glándulas venenosas. Cuando se vacían, la Nagah debe esperar 24 horas antes de regenerar su veneno.

En algunos casos las Nagah pueden escupir su veneno a la cara de sus oponentes para cegarlos. En forma Kali Dahaka o Vasuki, sólo las Nagah de la especie de las "cobras escupidoras" (varias especies del género Naja de África y Asia), pueden intentarlo, pero los colmillos versátiles de la forma Azhi Dahaka hacen que escupir veneno sea una posibilidad para todas las serpientes cambiantes. Escupir un chorro de veneno a un oponente consume el equivalente a dos "dosis" completas de veneno, debido a la cantidad necesaria para alcanzar el objetivo; también requiere una tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 7 (o 9 cuando se apunta a los ojos de un objetivo). Si la Nagah consigue alcanzar con su éxito al objetivo con su veneno, la víctima recibe los habituales siete niveles de salud de daño agravado, aunque el veneno todavía tarda un turno en transmitirse de la piel a la corriente sanguínea. Las víctimas que piensen con rapidez pueden ser capaces de lavarse el veneno antes de que surta efecto. Si el veneno acierta en los ojos de la víctima, el dolor y el daño la dejan ciega durante (10 -Resistencia) turnos, hasta un mínimo de tres turnos.

Fuerza De Voluntad

Sin importar su educación y crecimiento, todas las Nagah poseen cierta fortaleza de carácter para poder mudar con éxito su Primera Piel y superar su aprendizaje. Todas las Nagah comienzan el juego con Fuerza de Voluntad 4.

Tabla de Creación del Personaje

• **Paso Uno: Concepto de personaje.**
Elige Concepto, Raza y Auspicio

• **Paso Dos: Elige Atributos.**
Asigna los Atributos (7 en Atributos Primarios, 5 en Secundarios y 3 en Terciarios)

• **Paso Tres: Habilidades.**
Prioriza las tres categorías: Talentos, Técnicas y Conocimientos (13/9/5)

• **Paso Cuatro: Elige Ventajas.**
Elige Trasfondos (5), Dones (1 Don de Nagah, 1 Don de Raza, 1 Don de Auspicio)

• **Paso Cinco: Toques Finales.**
Anota Rabia (por Auspicio), Gnosis (por Auspicio) y Fuerza de Voluntad (4); gasta los Puntos Gratuitos (15).

Raza

• **Balaram:** Naciste entre humanos, sin conocer la sangre de serpiente dentro de ti. Ahora has dicho adiós para siempre al mundo humano, preparándote para comenzar tu nueva vida con un viaje casi solitario.

Gnosis inicial: 1

Dones iniciales: Autodisciplina, Cuerpo Prensil, Persuasión, Sangre Fría

• **Ahi:** Fuiste criado en las Aguas de Serpiente desde el día de tu eclosión, con sólo una breve visita al mundo físico cada año. Tus dos padres eran Nagah, lo que le da a tu sangre una pureza que es una bendición y una maldición a la vez.

Gnosis inicial: 3

Dones iniciales: Huesos como Anillos, Sentir el Kaos, Sentir la Tejedora, Sentir el Wyrm

• **Vasuki:** Eclosionaste como una serpiente y tu vida fue una lucha por la supervivencia hasta la muda de tu Primera Piel. Ahora puedes oír el mundo además de saborearlo.

Gnosis inicial: 5

Habilidades restringidas: Armas de Fuego, Conducir, Etiqueta, Ciencia, Informática, Leyes, Lingüística, Medicina, Política

Dones iniciales: Bendición de la Serpiente Arborícola, Cascabel de la Muerte, Don del Río, Sentir Vibración

Auspicio

• **Kamakshi (Primavera):** Tocado por las fuerzas de la renovación, la curación y la tierra.

Rabia inicial: 3

Dones iniciales: Caricia de Ganga, Muerte Amable, Resistir Dolor

• **Kartikeya (Verano):** El Auspicio del vigor, la inspiración y el fuego.

Rabia inicial: 4

Dones iniciales: Ojos del Dios de la Guerra, Olor de la Verdadera Forma, Sensación Breve

• **Kamsa (Otoño):** El Auspicio otoñal de la sabiduría, la guerra psicológica y el aire.

Rabia inicial: 3

Dones iniciales: Ojo del Asesino, Paciencia del Depredador, Ventaja del Ejecutor,

• **Kali (Invierno):** Tocado por la influencia de la claridad, la concentración y el agua.

Rabia inicial: 4

Dones iniciales: Anillos de Hierro, Ataque Dirigido, Sentir el Wyrm

Trasfondos

• **Ananta:** El Reino Cubil subacuático que es tu refugio más seguro.

• **Ancestros:** La habilidad para canalizar a los espíritus de tus ancestros para que te ayuden.

• **Contactos:** Gente a la que conoces que puede resultarte útil para cumplir tu deber.

• **Fetiche:** Una herencia de poder espiritual.

• **Parentela:** Los humanos, y más raramente, las serpientes que comparten tu sangre.

• **Pura Raza:** El prestigio espiritual y físico de tu linaje real.

• **Recursos:** Dinero, posesiones y otros recursos materiales que pueden ayudarte.

• **Ritos:** El número y nivel de tus Samskara o rituales, que puedes realizar.

Dones

Dones iniciales de Nagah: Favor del Lagarto, Ojo del Asesino, Ojos de los Reyes Dragón, Olor de Agua Corriente, Picadura de Sueño, Piel de Serpiente

Rango

Todas las Nagah comienzan con Rango Uno.

Puntos Gratuitos

Rasgo	Coste
Atributos	5 por punto
Habilidades	2 por punto
Trasfondos	1 por punto
Dones	7 por Don (sólo de Nivel Uno)
Rabia	2 por punto
Gnosis	2 por punto
Fuerza de Voluntad	1 por punto

Raza

La naturaleza espiritual de una Nagah y sus aptitudes se encuentran estrechamente vinculadas a su parentela. Quienes nacen de humanos, serpientes o de dos Nagah muestran una amplia variedad de habilidades y carencias.

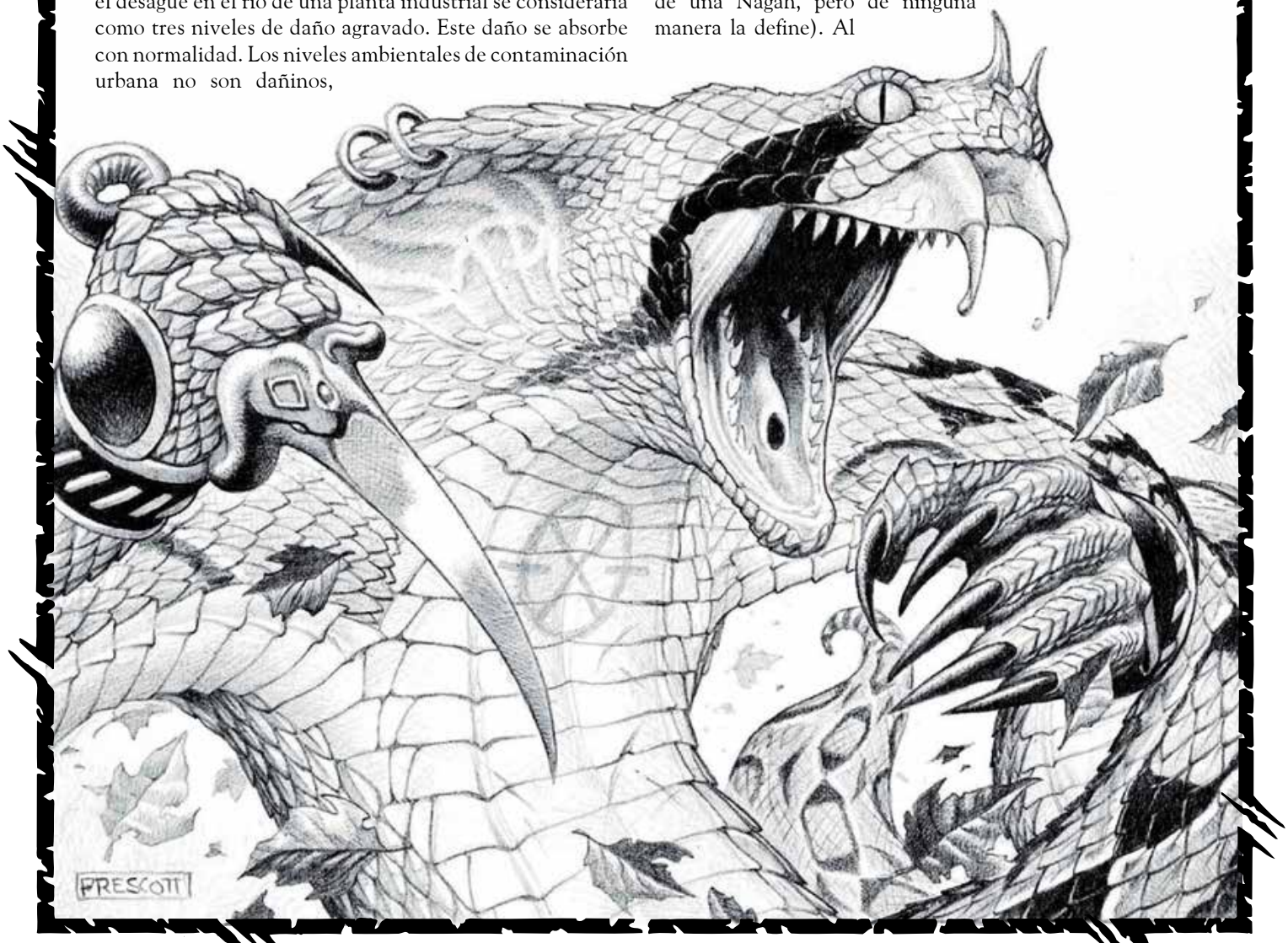
Los balaram son esencialmente Homínidos, y siguen la mayoría de las reglas de los Homínidos Garou; tienen una Gnosis limitada, su forma racial es la humana y otros rasgos. Comienzan con 1 punto de Gnosis.

Los Ahi son esencialmente Nagah Metis, aunque las diferencias son profundas. Los Ahi no son estériles, ni sufren deformidades; sin embargo sólo el 10 % de los emparejamientos entre Nagah producen Ahi. Son incubados en la forma Azhi Dahaka, que es su forma racial. Son educados en su mayor parte en el mundo espiritual, y esta práctica junto con la intensa naturaleza de su sangre "más Nagah que las Nagah", los hace especialmente vulnerables a la contaminación, especialmente a la polución del agua y a las toxinas del Wyrm. Un Ahi recibe de uno a tres niveles de daño letal por turno al ser expuesto a una intensa contaminación; el nivel de daño debería ser apropiado a su intensidad. El daño es agravado si las toxinas se encuentran en el agua. Permanecer al lado de la salida de una chimenea industrial humeante se consideraría un nivel de daño letal, mientras que caer en el desagüe en el río de una planta industrial se consideraría como tres niveles de daño agravado. Este daño se absorbe con normalidad. Los niveles ambientales de contaminación urbana no son dañinos, aunque un Ahi se sentirá mal y toserá con frecuencia en un día de contaminación intensa o en una habitación llena de humo. Para empeorar las cosas, un Ahi sólo puede utilizar la mitad de su reserva de Resistencia para absorber el daño de las toxinas del Wyrm. Los Ahi comienzan el juego con 3 puntos de Gnosis.

Las vasuki son las Nagah que nacen serpientes. Sólo existe un 10 % de posibilidades de producir una Nagah vasuki entre las crías de una misma puesta; así que una puesta en la que eclosionan 20 crías tiene un 10% de producir una Nagah, no un 100 % de producir dos Nagah. Las vasuki comienzan el juego con 5 puntos de Gnosis, pero también comienzan con las mismas restricciones que los personajes Lupus; no pueden adquirir Armas de Fuego, Conducir, Etiqueta, Ciencia, Informática, Leyes, Lingüística, Medicina, Política durante la creación del personaje excepto con Puntos Gratuitos.

Auspicio

El Auspicio de una Nagah lo determina la estación del nacimiento de la serpiente cambiante en lugar de la fase de la luna. La influencia de las estaciones suele predisponer a la Nagah a ciertas conexiones espirituales, como el tipo de Dones con los que siente más afinidad (Un Auspicio también puede tener un ligero efecto sobre la personalidad de una Nagah, pero de ninguna manera la define). Al



contrario que los Garou, las Nagah no consideran la influencia del Auspicio tan importante en su papel social -es una cuestión de afinidad social, nada más. Todas las Nagah tienen la misma misión -asesinar.

El Auspicio de una Nagah no sólo influye en los Dones que puede aprender, sino que también suele dar a las serpientes cambiantes una conexión sutil con uno de los cuatro elementos místicos. Aunque los elementales no están más vinculados por el Pacto a ayudar a las Nagah que cualquier otro espíritu de Gaia, los espíritus de un determinado elemento suelen ver más favorablemente a una Nagah de un Auspicio relacionado. Las Nagah no aprenden Dones de los elementales, ni tampoco pueden invocarlos con más facilidad -pero un Narrador podría permitir a una Nagah cierta manga ancha si se encuentra tratando de realizar un acuerdo rápido con un elemental del elemento de su Auspicio.

Las Kamakshi son el Auspicio de primavera. Suelen ser ligeramente más empáticas que las demás Nagah y estudian con más frecuencia las artes de la curación. Comienzan el juego con Rabia 3, y sienten afinidad por los elementales de tierra.

Las Kartikeya son las Nagah nacidas en verano. Sus personalidades suelen ser ligeramente más intensas y emocionales, y a menudo se enfocan en formas más abiertas de expresión como la canción. Comienzan el juego con Rabia 4 y están vinculadas al elemento del fuego.

Las Kamsa son las Nagah nacidas en otoño. Suelen ser más lógicas e introspectivas que sus compañeras y suelen ser más hábiles en la guerra psicológica y utilizando las debilidades de sus oponentes. Comienzan el juego con Rabia 3 y tienen afinidad por los elementales de aire.

Finalmente las Kali son el Auspicio de invierno. Son las más "profesionales" de las Nagah, y aprenden Dones que incrementan su eficiencia y habilidad en las artes de matar. Comienzan el juego con Rabia 4 y están asociadas con el elemento del agua.

Formas

Las Nagah tienen cinco formas, pero no son como las de los Garou. Cada forma ofidia de una Nagah se parece a una serpiente venenosa específica. La mayoría de las Nagah son del linaje de las cobras, aunque algunas descienden de manera evidente de mambas, serpientes marinas, áspides, víboras e incluso serpientes de cascabel. Cuando se encuentran en cualquiera de sus formas no humanas, las serpientes cambiantes muestran la coloración y las marcas de su forma ofidia hasta cierto punto; así que una Nagah que asuma la forma de un crótalo diamantino tendrá un cascabel al final de su cola en forma Azhi Dahaka, y sutiles patrones de diamantes en su espalda en forma Silkaram.

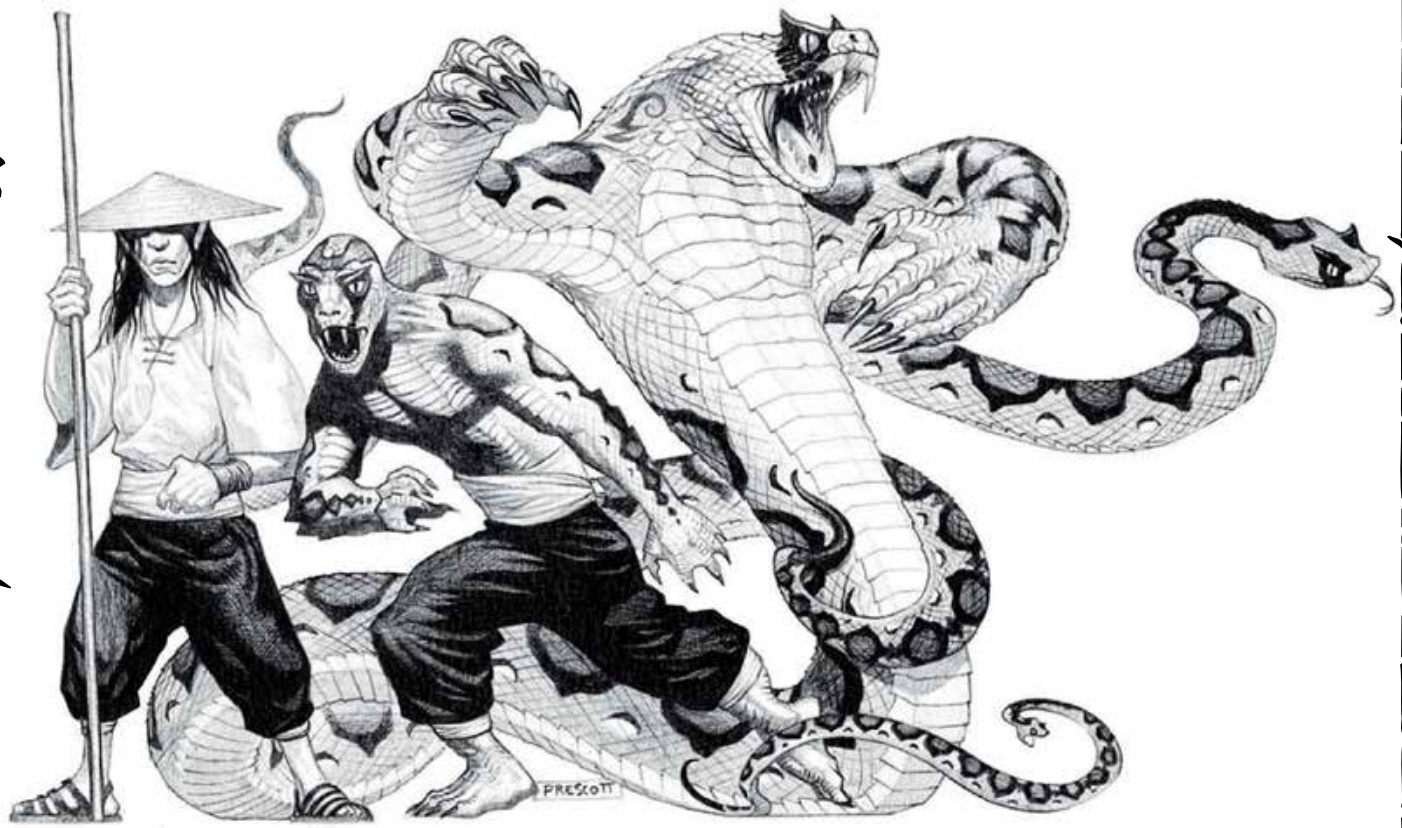
• **Balaram:** La Balaram es la forma "humana"; una Nagah es indistinguible de otros humanos cuando lleva esta forma. La mayoría de las Nagah son de origen indio o asiático, aunque hay serpientes cambiantes de otros grupos étnicos dispersas por el mundo.

• **Silkaram:** Esta forma tiene las proporciones de un humano, pero no puede pasar por un hombre o una mujer ordinarios. La forma Silkaram carece por completo de pelo, con crestas óseas que se parecen a escamas recubriendo su piel (incluyendo los labios, lo que hace que el discurso humano sea ligeramente forzado). Los dedos de las manos y de los pies se palmean, proporcionando una excelente habilidad para nadar. La mandíbula se extiende bastante, mientras que la nariz se reduce y se hace más ancha, hasta casi desaparecer. Los ojos Silkaram pierden su coloración humana, pareciéndose más a los ojos de la Nagah en forma de serpiente. Los caninos se alargan y se convierten en colmillos huecos que pueden replegarse cuando no se usan, mientras que los demás dientes se estrechan y casi se fusionan entre ellos.

• **Azhi Dahaka:** La forma de "serpiente de guerra" de las Nagah es una bestia aterradora que se parece nada menos que a una cobra gigante con el torso como un barril y unos brazos poderosos (sus brazos son flexibles como el cuerpo de una serpiente y no son miembros humanos). Por debajo del torso se extiende la cola (lo bastante fuerte y gruesa para equilibrarse), extendiéndose entre 4.8 y 6 metros, a menudo más. La Nagah se parece mucho a su forma de serpiente en Azhi Dahaka, aunque incluso las Nagah emparentadas con serpientes que no son cobras muestran unas capuchas impresionantes en esta forma. La forma Azhi Dahaka puede desencajar sus mandíbulas

Estadísticas de Forma

Silkaram	**Azhi Dahaka**	**Kali Dahaka**	**Vasuki**
Fuerza +2	Fuerza +3	Fuerza +2	Fuerza -1
Destreza +0	Destreza +2	Destreza +2	Destreza +2
Resistencia +2	Resistencia +3	Resistencia +2	Resistencia +1
Apariencia -2	Apariencia 0	Apariencia 0	
Manipulación -2	Manipulación -3	Manipulación 0	Manipulación 0
Dificultad 7	Dificultad 6	Dificultad 7	Dificultad 6
Mordisco (Fuerza)	Mordisco (Fuerza +1)	Mordisco (Fuerza +1)	Mordisco (Fuerza +1)
Garra (Fuerza)	Garra (Fuerza +1)	Garra (Fuerza)	
	Constricción*	Constricción*	
	Delirio completo		



a voluntad y es capaz de respirar aire y agua. Sin importar la "especie" de la serpiente, los colmillos de la forma Azhi Dahaka son largos y huecos como los de una víbora. De las manos de la serpiente cambiante brotan garras tan terribles como las de cualquier Garou, y sus escamas adquieren una resistencia sobrenatural. Cualquier escarificación o tatuaje que la Nagah haya recibido destaca en esta forma, manifestándose a menudo como un patrón en las escamas de serpiente. Las Nagah causan Delirio completo en esta forma; pocas personas pueden resistir contemplar la personificación primaria del miedo a las serpientes.

• **Kali Dahaka:** La forma de "gran serpiente" se parece más a una serpiente de verdad, aunque rivaliza en tamaño con las mayores anacondas. La forma Kali Dahaka a menudo mide 9 metros de largo o más y es tan gruesa y fuerte como la pierna de un hombre adulto, mantiene el aspecto general y rasgos de la especie de serpiente de la Nagah. Si la Nagah quiere puede realizar una tirada de Resistencia + Impulso Primario (dificultad 7) para hacer brotar un par de brazos similares a los de la forma Azhi Dahaka; en esta forma no son tan musculosos ni tienen garras, y en la mayoría de los círculos Nagah se considera mejor no utilizarlos. Las cicatrices rituales de las Nagah también permanecen, aunque no destacan tanto y no son tan fáciles de distinguir. La forma Kali Dahaka es completamente anfibia, pudiendo respirar en el agua y en el aire.

• **Vasuki:** La forma Vasuki es indistinguible de una serpiente normal.

Nuevas Maniobras de Combate

• **Constricción:** En cualquiera de sus formas de "gran serpiente" una Nagah es capaz de ahogar a un oponente con sus anillos mientras muerde, desgarra o golpea a un segundo enemigo. Para hacerlo primero la Nagah debe tener éxito atrapando a su oponente con la maniobra de constricción; el oponente debe ser de un tamaño manejable y su forma debe poder atraparse. Un Garou o un Gurahl en forma Crinos pueden ser atacados con constricción, e incluso un Mokolé de Tamaño Enorme (Si la Nagah consigue atrapar al monstruo alrededor del cuello) pero ahogar a algo tan masivo como un Wyrm del Trueno obviamente no es una opción.

Cuando el oponente ha sido atrapado entre los anillos de la Nagah, en acciones sucesivas la Nagah puede atacar a otro oponente (o asestar un golpe final al oponente atrapado). La Nagah no puede moverse de su localización actual mientras ahoga a su enemigo, así que podría no ser capaz de atacar a un segundo enemigo tan fácilmente a menos que se encuentre cerca. En cada acción sucesiva, la Nagah debe tirar Fuerza + Pelea contra una dificultad igual a la Fuerza + Pelea -2 de la víctima atrapada (como una acción gratuita). Si la Nagah tiene éxito causa su Fuerza en daño contundente a su víctima; si no tiene éxito la víctima consigue liberarse. Mientras utiliza constricción sobre una víctima, la Nagah es un objetivo más fácil de golpear; la dificultad de todas las tiradas de esquiva de la Nagah se incrementa en +2.

La víctima puede intentar liberarse con una acción; normalmente requiere una tirada enfrentada de Fuerza contra Fuerza. (El Narrador puede asignar modificadores adicionales a las tiradas en función del tamaño relativo de los dos y lo firmemente que la víctima ha sido atrapada). Una víctima atrapada entre los anillos de una Nagah puede realizar otras acciones o no de nuevo dependiendo de su tamaño. Si la Nagah ataca a la víctima atrapada entre sus anillos con un ataque de mordisco o de garra, la dificultad de su ataque se reduce en -1 (es más fácil para ella golpear a una víctima atrapada). Sin embargo, otros que intenten atacar a la víctima atrapada tienen una dificultad de +1, debido a que los anillos de la Nagah se interponen en sus ataques.

Ejemplo: Karna Brillante-en-los-Soles está luchando con dos vampiros Kuei-jin. Actualmente se encuentra en forma Azhi Dahaka. Gana la iniciativa, gasta dos puntos de Rabia y declara que intentará atrapar y utilizar Constricción con el primer Kuei-jin, desgarrarlo cuando esté entre sus anillos y por último morder a su compañero. En su primera acción atrapa con éxito al primer vampiro con su tirada de Destreza + Pelea. Entonces ambos Kuei-jin actúan antes de las acciones adicionales de Rabia que obtiene la Nagah. Su víctima intenta liberarse, pero su Fuerza 4 no es suficiente para superar la Fuerza 6 de Karna; ha realizado su acción. Su compañero ataca a Karna y lo hiere (Karna decide no esquivar, teniendo en cuenta su escasa posibilidad de éxito). En su segunda acción Karna tira primero Fuerza + Pelea para mantener su presa; lo hace y tira su Fuerza causando tres niveles de salud de daño contundente a su víctima (Sin embargo, el Kuei-jin atrapado consigue absorberlos fácilmente). Entonces Karna realiza su segunda acción desgarrando a su víctima atrapada (y tiene -1 a la dificultad en esa acción). En su tercera acción tira de nuevo para seguir realizando constricción sobre su víctima. Esta vez falla la tirada; el Kuei-jin consigue liberarse, mientras Karna muerde a su compañero como había declarado.

Utilizable por: Azhi Dahaka, Kali Dahaka
Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 6
Daño: Fuerza **Acciones:** 1

• **Inyección:** Los colmillos de una Nagah son capaces de causar gran daño aunque la Nagah no inyecte ningún veneno en la herida. Sin embargo, la Nagah también puede decidir morder suavemente a su víctima. Si no se encuentra en medio de un combate u otro tipo de acciones estresantes, una Nagah puede inyectar veneno a una víctima que no se resiste sin causarle daño agravado con sus colmillos; el veneno hace todo el trabajo. Resulta especialmente útil cuando se utiliza una dosis no letal de veneno como ocurre con el Don: Picadura de Sueño. La Nagah también puede intentar utilizar este mordisco "compasivo" en combate, aunque resulta más difícil que un ataque normal de mordisco. Sin embargo, las serpientes cambiantes que son capaces de sentir compasión consideran que merece la pena en varias situaciones.

Utilizable por: Cualquier forma capaz de inyectar veneno.
Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 7
Daño: Sólo veneno **Acciones:** 1

Nuevo Conocimiento: Saber de los Khurah

–¿Esto es un crimen? –Jack Boca de Algodón se acomodó un poco mientras observaba el callejón de abajo desde el borde de la terraza. Los sonidos de desgarramiento y masticación que subían de abajo sólo provocaban una mirada de aburrimiento del hombre tejano– ¿Se supone que está cometiendo canibalismo? Es un hombre lobo, no un humano, así que no es que se esté comiendo "a los suyos."

–Intenta pensar –suspiró su compañera–. Los Garou tienen una ley en contra de esto, y no es sólo parte de una prohibición local, es parte de su Letanía. "No comerás la carne de los humanos". Lo aprendí antes de mi Primer Veneno. –La mujer movió su cabeza con una expresión de decepción–Apuesto a que me avergonzarás cuando te presentes ante las Sesha, lo sé.

Para que las Nagah sean capaces de castigar justamente las ofensas de los Khurah contra su propósito, primero deben conocer el propósito de los Khurah. Aunque las Nagah nunca lleguen a conocer tan bien la sociedad de una Raza Cambiante como un miembro de esa Raza, han conseguido recopilar suficiente información sobre los Khurah para realizar su trabajo. Este conocimiento refleja lo bien que una Nagah puede identificar a los miembros de una Raza Cambiante en particular y lo fácil que le resulta determinar si están traicionando su deber o no.

Puede haber imperfecciones en el conocimiento que proporciona esta Habilidad; las Nagah son asesinas en primer lugar, y espías después, y parte de su información puede estar anticuada. Si una tribu Garou en particular ha cambiado sus métodos de actuar en el pasado siglo, las Nagah pueden haberse perdido varias de las ramificaciones de ese cambio.

Este Conocimiento no proporciona para nada ningún derecho a consultar otros suplementos sin el permiso explícito del Narrador. No importa lo elevada que sea su puntuación en Saber de los Khurah, ninguna Nagah es capaz de recordar la lista de los Dones tribales de una tribu Garou concreta o reconocer los tres Yava potenciales de una tribu Bastet. Los Narradores deberían tener cuidado de asegurarse a la hora de que los jugadores utilicen este Conocimiento como se pretende -para ayudar a las Nagah a castigar los crímenes que realmente merecen castigo, no proporcionar un catálogo de información especializada sobre la organización de una Raza Cambiante y sus principales debilidades.

- • Conoces los nombres y deberes de todas las Razas Cambiantes supervivientes.
- •• Sabes que a veces hay utilizar oro en vez de plata.
- ••• Puedes diferenciar a un Uktena de un Wendigo, o a un Makara de un Gumagan.
- •••• Puedes citar la Letanía, las Leyes de Ananasa y los Deberes del Sol con igual facilidad.
- ••••• Sabes lo que significa la palabra "Yava", y has oído los nombres de una sociedad secreta o dos.

Poseído por: Nagah
Especialidades: Garou, Bastet, Ratkin, Ananasi, Mokolé, Corax, Cortes de la Bestia, Europa, Africa.

Trasfondos

Las Nagah pueden seleccionar los siguientes Trasfondos: Ananta, Ancestros, Contactos, Fetiche, Parentela, Pura Raza, Recursos y Ritos. El aislamiento autoimpuesto de las Nagah interfiere con la cantidad de mantenimiento necesario para cultivar a una persona como aliado en lugar de como contacto. La naturaleza celular de las Nagah también suele prohibir la relación maestro-estudiante, por lo menos pasado el período de aprendizaje -el antiguo Mentor de una Nagah se volverá inaccesible, al encontrarse en sus propias misiones, cuando la Nagah haya pasado por la Celebración del Primer Veneno.

Finalmente el Trasfondo: Tótem no está disponible para las Nagah: los Wani y sus servidores no actúan como tótems personales o de "manada" y ningún otro espíritu puede hacerlo. Un Nido Nagah consiste en un grupo unido para propósitos de tácticas de manada, nombrar un líder en la Umbra y otras cuestiones, pero no mantiene ningún vínculo de tótem.

Ananta

Desierto Blanco apretó con fuerza la mano de Juval mientras la tensión del Ananta tiraba de ella. Era como caminar a través de una cascada de agua que no cayera desde arriba. Nunca antes Juval la había permitido entrar en su Ananta personal, y la sensación de ser la guiada en lugar de la líder la conmovía. Y allí estaban ahora, de pie en un espacio de amplia sabana bajo un sol cálido y una brillante luna llena. Un pabellón de seda se cernía sobre ambos, el aire fresco del interior olía a cinamomo. Juval la soltó de la mano, entonces apartó la tela de la tienda.

-Bienvenida a mi hogar, dulce hogar -susurró.

Este Trasfondo describe la estructura general del Ananta de la Nagah, el "reino" de bolsillo en la Umbra que considera suyo. Al contrario que los Reinos Cubil de otros cambiaformas, el Ananta es un Trasfondo compartido; todos los miembros del Nido pueden contribuir a un Ananta comunal, o pueden tener los suyos. Sin embargo, ninguna Nagah puede llevar más de un Ananta en su interior a la vez, así que normalmente un miembro de cada Nido debe renunciar a tener su propio Ananta, siendo responsable del transporte del hogar comunal del Nido.

El número de puntos de Trasfondo gastados en el Ananta determina el tamaño del Reino Cubil y la habilidad para proporcionar alimento; los Ananta más poderosos pueden proporcionar a un Nido comida y bebida Umbral tan nutritivos como sus equivalentes físicos, ayudando a la independencia del Nido. Sin embargo, aunque un Ananta puede contener un pequeño estanque o un arroyo en su interior, el agua espiritual no se considera agua fresca para el propósito de realizar los rituales más sagrados de las Nagah o recuperar Rabia. Las Nagah de un Nido pueden gastar sus puntos en este Trasfondo para adquirir sus propios Ananta personales, contribuir al Ananta del Nido o ambas cosas. Sin embargo, la puntuación de cualquier Ananta no puede exceder de 5 sin el permiso explícito del Narrador. (El Narrador puede decidir que permite que el Nido cree un Ananta permanente gastando el doble de puntos de Trasfondo sobre el Ananta, pero los personajes no deberían ser dignos de recibir un lujo tan raro y maravilloso).

En el mundo físico el Ananta tiene escasa o ninguna presencia -sólo un pequeño espacio llamado "portal", a través del cual la Nagah puede cruzar de lado para entrar en el Reino Cubil. Este portal invariablemente se encuentra en el fondo de un río u otra fuente de agua dulce. Las demás Nagah son capaces de sentir la presencia de la entrada al Ananta; de otra manera es invisible. La dificultad para entrar en el Ananta es igual a la Celosía local, -1 por cada dos puntos en este Trasfondo. Esa dificultad no puede reducirse por debajo de 2.

En la Umbra el Ananta es invisible desde el exterior; su perímetro es sólido y cede ante una presión fuerte, como una gruesa tela de goma extendida sobre el agua. Los viajeros Umbrales que crucen los límites de un Ananta posiblemente no verán más que una barrera de origen desconocido; los espíritus evitan los Ananta por completo, y no es muy probable que crean que hay algo allí. Teniendo en cuenta la localización subacuática de un Ananta, los Reinos Cubil se encuentran muy seguros de ser descubiertos de manera casual.

Atravesar las Protecciones de las Serpientes

Atravesar las protecciones de un Ananta si su Nagah propietaria no quiere puede ir desde lo moderadamente difícil a lo imposible. La huida es la mejor posibilidad si el Ananta pertenece a una sola Nagah, de lo contrario, las posibilidades de entrar o huir se reducen considerablemente.

Atravesar las protecciones de un Ananta requiere una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad contra la serpiente o serpientes que lo controlan. (Esto es igual de válido aunque la Nagah no se encuentre en casa) Si el Ananta pertenece a un Nido de Nagah, entonces se utiliza la Fuerza de Voluntad más elevada, con un +2 adicional de Fuerza de Voluntad por cada miembro del Nido más allá del primero (La dificultad de la tirada de Fuerza de Voluntad del intruso no puede incrementarse por encima de 10, aunque la reserva de dados comunal de Fuerza de Voluntad de las Nagah, sí que puede). Aunque puede ser posible para un intruso afortunado o con voluntad fuerte entrar o escapar de un Ananta controlado por una o quizás dos Nagah, un Ananta que pertenezca a un Nido de tres Nagah es casi inviolable. Para entrar en el Nandana, el Ananta de las Sesha, un intruso tendría que superar la Fuerza de Voluntad conjunta de las Sesha -con una dificultad de 10 ¡pero las Sesha tendrían 26 dados de reserva de Fuerza de Voluntad para oponerse!

Y si el intrépido intruso se cree libre y victorioso cuando consiga atravesar las protecciones, está equivocado. Una Nagah sabrá de inmediato el momento y la localización de la ruptura y posiblemente acudirá rápidamente para enfrentarse a él.

En cierto sentido un Ananta forma parte de una Nagah; cuando una serpiente cambiante ha creado su Ananta (o el de su Nido), puede "engullirlo" para transportarlo de un lugar a otro en cualquier momento. No se necesita tirada; la Nagah simplemente atraviesa el muro exterior del Ananta en la Penumbra y atrae el Reino Cubil a su interior. Mientras una Nagah transporte un Ananta dentro de su cuerpo, puede cruzar de lado con tanta libertad como un Garou. Sin embargo, si por cualquier razón un Ananta es destruido, cada Nagah al que pertenezca perderá un punto permanente de Gnosis.

El contenido de un Ananta lo determina el Nido o la Nagah a los que pertenece. La mayoría prefieren decorarlo con un estilo inspirado en la realeza de la India, recordando los días gloriosos del Pueblo Serpiente, aunque los estilos locales también son bastante populares. Los árboles frutales son la fuente de alimento más habitual, aunque entre las vasuki también son frecuentes los arroyos llenos de peces Umbrales. El interior puede parecerse a cualquier cosa que las Nagah elijan; aunque existen límites internos definidos, los "muros exteriores" pueden parecer llanuras abiertas o selvas densas. La ilusión es increíble.

- Un Ananta pequeño y sencillo; podría haber espacio para una pequeña hamaca pero poco más. No proporciona alimento ni bebida.
- •• Un Ananta modesto, aproximadamente con el tamaño y las comodidades de un dormitorio de invitados. El Ananta puede suministrar suficiente alimento y bebida para un huésped o dos; aunque proporciona más ilusión que nutrición.
- ••• Un Ananta adecuado para un Nido, aproximadamente del tamaño de una habitación de hotel o una casa de una planta. Hay suficiente comida y bebida "ilusoria" para todo el Nido, o suficiente de verdad para nutrir a una Nagah.
- •••• Un Ananta espacioso y agradable, del tamaño de una casa cómoda. Proporciona alimento y bebida "de verdad" hasta para tres Nagah.
- ••••• Un Ananta lujoso, del tamaño de una mansión pequeña. El alimento y la bebida que ofrece es tan nutritivo como lo mejor del mundo mortal y puede nutrir hasta cinco Nagah.

Dones

Las Nagah no aprenden sus Dones como los demás cambiaformas. Como las serpientes cambiantes se encuentran fuera del Pacto que permite a los cambiaformas aprender Dones de espíritus amistosos a cambio de chiminaje, prácticamente ningún espíritu que no se encuentre al servicio directo de los Wani puede enseñar un Don a las Nagah aunque quisiera. (Por supuesto, los Incarnae y Celestinos se encuentran por encima de esas pequeñas restricciones, pero sólo las serpientes cambiantes más estúpidas se arriesgarían a enfurecer a los Wani insultando su pacto y mendigando poder a un espíritu extraño). Una Nagah aprende sus Dones durante sus "revisiones" regulares con las Sesha; aunque la Nagah todavía se haya ganado un nuevo Rango, puede ser llevada a Xi Wang Chi para aprender más Dones que podrían ayudarla en el futuro. (En términos de juego esto requiere el gasto de experiencia para adquirir más Dones como es normal; simplemente las Nagah se encuentran más limitadas en términos de lo que pueden hacer).

Para aprender cualquier Don "externo" la Nagah debe pedir o forzar con éxito a un espíritu u otro cambiaformas para que le enseñe -algo casi imposible. Los espíritus que no se encuentran directamente bajo las órdenes de los Wani no ven razón para ayudar a las Nagah, y teniendo en cuenta la naturaleza inflexible de las mentes de los espíritus, esto hace que resulte realmente difícil encontrar un maestro espíritu. Y por supuesto, aprender un Don de otro cambiaformas viola el código del secreto. Si la Nagah consigue superar estos obstáculos, debe pagar el nivel del Don x7 en puntos de experiencia para aprenderlo y la mayoría de los Dones de Nivel Cuatro o Cinco se encuentran fuera de su alcance. (Los Narradores pueden permitir a un balaram aprender un Don de Homínido de Nivel Cuatro, por ejemplo, pero la mayoría de los Dones de este nivel son exclusivos de sus propietarios "correctos).

Dones de Nagah

• **Favor del Lagarto (Nivel Uno):** Las Nagah valoran mucho sus secretos. Este Don proporciona a la serpiente cambiante la habilidad de hacerse pasar por un Mokolé adoptando ciertas características de los saurios.

Sistema: El jugador tira Resistencia + Impulso Primario y gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Por cada éxito la Nagah puede desarrollar algún rasgo como patas, cresta real, barbas escamosas, aletas o una vela dorsal. Este Don no proporciona características físicas que produzcan efectos en el juego; los rasgos más útiles que puede proporcionar son las patas, que proporcionan movilidad bípeda o cuadrúpeda. Características como alas, cuernos o armadura sólo son vestigios estéticos, y sólo son útiles para efectos de apariencia. Este cambio dura una escena, o hasta que la Nagah cambie a forma Balaram o Vasuki.

• **Ojo del Asesino (Nivel Uno):** Como el Don de los Señores de la Sombra: Defecto Fatal.

• **Ojos de los Reyes Dragón (Nivel Uno):** Con este Don la Nagah puede ver a través de cualquier obstáculo por debajo de un muro sólido. La Nagah puede ver a través de la niebla, el humo y el agua turbia sin dificultad. Este Don también proporciona la facultad de ver en oscuridad completa. Los ojos de la Nagah brillan con un tenue resplandor dorado cuando se utiliza este Don.

Sistema: El jugador realiza una tirada de Gnosis, dificultad 6, para activar el Don; este Don no niega la necesidad de realizar otras tiradas de Percepción, aunque

ya no se apliquen modificadores por los problemas de visibilidad. Los Dones o poderes como Ojo Nublado pueden engañar a los Ojos de los Reyes Dragón, aunque las penalizaciones de la Nagah para ver a un personaje oculto se reducen en -1 mientras este Don esté activo. Los efectos de este Don duran una escena.

• **Olor de Agua Corriente (Nivel Uno):** Como el Don de Ragabash.

• **Picadura de Sueño (Nivel Uno):** Existen ocasiones en que resulta más útil para las intenciones de las Nagah dormir a sus víctimas que matarlas. Este Don altera el veneno de la Nagah para que provoque sueño.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis; la Nagah puede elegir cambiar hasta tres dosis de su veneno. El veneno alterado provoca sueño en lugar de muerte. Ese veneno se considera letal en lugar de agravado para propósitos de absorción y curación, aunque no pondrá en peligro la vida de la víctima. El veneno convertido en somnífero causará penalizaciones por heridas aunque son el efecto de una profunda somnolencia en lugar de dolor. Si la víctima llega al nivel de Incapacitado, cae dormida en un sueño profundo y relajante durante una hora (más una hora adicional por cada nivel de salud más allá de Incapacitado que haya alcanzado el veneno).

• **Piel de Serpiente (Nivel Uno):** Este Don permite a la Nagah arrancarse parte de su piel, lo que le permite librarse de unas esposas o ataduras similares. La piel arrancada se regenera al instante. Este Don ayuda a una Nagah a impedir que un oponente la agarre, sujete o lance. Si se realiza rápidamente este Don también permite a la Nagah evitar el daño de sustancias peligrosas que hayan sido derramadas sobre su piel (por ejemplo, ácido o veneno).

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Destreza + Atletismo; si tiene éxito la Nagah se libera de la capa exterior de su piel, lo que le permite liberarse de la mayoría de las ataduras. A discreción del Narrador, puede que sean necesarios cinco o más éxitos para liberarse de ataduras especialmente complicadas.

• **Don del Aliento (Nivel Dos):** Aunque las Nagah no tienen problemas en respirar bajo el agua en sus formas anfibias, el Don del Aliento también permite a la serpiente cambiante proporcionar la habilidad de respirar bajo el agua a otros. Este Don fue muy utilizado durante la Guerra de la Rabia, cuando las Nagah lo utilizaron para transportar a algunos de sus amados Parientes a sus cubiles bajo el agua.

Sistema: El jugador tira Resistencia + Enigmas para extender la habilidad de la Nagah de respirar bajo el agua a otros. Un éxito proporciona al objetivo suficiente aire para sobrevivir bajo el agua mientras permanezca relativamente quieto. Dos éxitos permiten un movimiento normal, incluyendo nadar o caminar, y tres éxitos proporcionan al objetivo suficiente oxígeno para mantener una actividad extenuante, como el combate. Los efectos del Don duran hasta cinco minutos, si la Nagah está dispuesta a gastar un punto de Gnosis, los efectos se extienden hasta una hora.

• **Madriguera (Nivel Dos):** Las serpientes se sienten como en casa sobre el suelo y debajo de él. Mediante el uso de este Don, la Nagah es capaz de atravesar la tierra para perseguir a sus presas, crear una emboscada o hacer un nido. Aunque los detalles son muy diferentes (las serpientes no excavan en sí, sólo se escurren a través de la tierra), y la Nagah debe estar en forma Kali Dahaka o Vasuki para utilizar este Don, en otros aspectos este poder es similar al Don de Metis del mismo nombre.

• **Sentir la Presa (Nivel Dos):** Como el Don de Ragabash.

• **Susurros Nocturnos (Nivel Dos):** Con este Don la Nagah es capaz de comunicarse en silencio, mediante comunicación mental, con cualquier miembro de su Nido (o cualquier otro que elija). A menos que la Nagah se esfuerce especialmente, nadie más puede oír la conversación; el usuario del Don puede "susurrar" sólo a una persona a la vez. Las Nagah vasuki a menudo aprenden este Don para facilitar la comunicación con sus compañeras de Nido no vasuki.

Sistema: El jugador debe gastar un punto de Gnosis. Por el coste de un punto adicional de Gnosis, el personaje puede decidir hablar a todos los que se encuentren "al alcance del oído" a la vez. Este Don dura una escena. Para hablar con un objetivo involuntario, la Nagah debe tirar Carisma + Empatía, con una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo.

• **Velo de los Wani (Nivel Dos):** Este Don permite a la Nagah borrar el recuerdo de su existencia de las mentes de los demás. Aunque quienes vieron a la serpiente cambiante (o lucharon contra ella) recuerdan que tuvo lugar un encuentro, malinterpretan su verdadera naturaleza y sus mentes llegan a la conclusión necesaria para no recordar a la Nagah como era realmente. Un Garou podría recordar un encuentro con una bestia del Wyrm parecida a una serpiente o con un espíritu serpiente, incluso con un vampiro capaz de convertirse en serpiente en lugar de murciélago, pero nunca se le ocurriría que ha tenido un encuentro con una serpiente cambiaformas de verdad.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Gnosis y tira Manipulación + Subterfugio contra una dificultad igual a la Percepción del objetivo +2. Aunque sólo se necesita un éxito, con tres o más el objetivo olvida el encuentro por completo. El recuerdo no es confuso ni malinterpretado -simplemente es eliminado de la mente del objetivo.

• **Bendiciones de Kali (Nivel Tres):** Este Don provoca que la Nagah desarrolle una armadura y armas naturales. Crestas y espinas afiladas de hueso surgen de las superficies óseas de la serpiente cambiante (cráneo, nudillos, codos, rodillas, espinazo), así como de sus hombros haciendo que todos sus golpes en un combate cuerpo a cuerpo resulten más letales. Además una

serie de pesadas placas de hueso se forman sobre la piel escamosa de serpiente, mejorando sus defensas naturales contra la mayoría de los ataques.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y un punto de Rabia, y entonces tira Resistencia + Impulso Primario para crear la armadura. Las placas de hueso se forman sobre el torso, los brazos y el vientre de la serpiente cambiante, añadiendo dos dados a sus tiradas de absorción. Si la Nagah se encuentra en su forma Azhi Dahaka, Kali Dahaka o Vasuki, las placas de hueso recubren también toda la capucha de la Nagah. Los espolones y espinas que se extienden de sus superficies óseas también son muy afilados, incrementando el daño de los ataques de garra a Fuerza +2. Como ocurre con las garras Garou, este daño es agravado. Esta armadura no afecta a la movilidad de la Nagah. La capucha ósea de la Nagah se extiende desde lo alto de la cabeza hasta la mitad de la espalda, así que cuando se encuentra protegida de esta manera, los órganos vitales de la serpiente cambiante reciben protección por delante y por detrás, pero no de los lados. Los efectos de este Don duran una escena.

• **Curación de Combate (Nivel Tres):** Como el Don de Ahroun.

• **Escudo del Dragón (Nivel Tres):** Este Don protege a la Nagah de los ambientes duros. El cuerpo de la serpiente cambiante se adapta al calor, frío, radiación, enfermedad y presión. La electricidad y el fuego todavía le pueden causar daño si son lo bastante intensos, pero afectar a la Nagah con esas armas resulta más difícil.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Supervivencia a dificultad 7. Con sólo un éxito, ningún ambiente salvo los más inhóspitos le causará daño a la Nagah (aunque seguirán resultándole desagradables), y el fuego y la electricidad sólo le causarán daño contundente. Los efectos de este Don duran una escena.

• **Veneno Puro (Nivel Tres):** En algunos casos las Nagah se enfrentan con enemigos que son especialmente resistentes a su veneno. Para asegurarse su habilidad de imponer su justicia sobre esos enemigos, algunas Nagah utilizan este Don, que añade un nivel adicional de potencia sobrenatural a su veneno.

Sistema: El jugador simplemente gasta un punto de Gnosis antes de realizar su tirada de ataque para morder o escupir veneno. Si el siguiente ataque de mordisco o escupitajo impacta, el veneno de la Nagah sobrepasa las resistencias ordinarias, entre ellas el Don: Resistir Toxina. (Si la víctima no tiene otras defensas contra el veneno, la dificultad de absorber el veneno potenciado se incrementa en +1). Los vampiros reciben todo el daño del Veneno Puro, e incluso otros muertos vivientes reciben la mitad del daño debido a los efectos sobrenaturales y corrosivos del veneno.

• **Colmillos Arrojadizos (Nivel Cuatro):** Después de invocar este Don, a la Nagah le crecen largas espinas afiladas en sus brazos. Esas espinas tienen el mismo

veneno de los colmillos de la Nagah y pueden separarse de su cuerpo. Sólo crecen dos espinas, y la serpiente cambiante puede arrojárselas a sus enemigos por separado o al mismo tiempo. Este Don normalmente se reserva para cualquier miembro de las Razas Cambiantes que las Nagah consideran que merece una muerte rápida y dolorosa.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Gnosis para crear las dos espinas mortales. Cada dardo envenenado tiene un garfio letal en el extremo, haciendo que sea casi imposible retirarlo sin causar más daño (requiere toda una acción retirar el dardo sin causar un nivel de salud adicional de daño agravado no absorbible). Cada dardo causa la Fuerza de la Nagah en daño agravado tras impactar y si el ataque consigue herir al enemigo, la espina le inyecta suficiente veneno como para causarle 7 dados de daño agravado. El veneno de las espinas no cuenta a la hora de gastar la reserva habitual de la Nagah.

• **Mirada de la Serpiente (Nivel Cuatro):** La Nagah debe cruzar su mirada con los ojos de un oponente, petrificándolo con su intensidad. Un enemigo bajo los efectos de este Don es incapaz de tomar ninguna acción salvo para regenerarse.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Intimidación contra la Fuerza de Voluntad de su objetivo. Basta con un éxito para congelar de miedo a la víctima, que puede pasarse horas o incluso días paralizada de esta forma, experimentando el equivalente de un pequeño ataque epiléptico. Sin embargo, los efectos de este Don sólo duran hasta que la víctima es distraída (por ejemplo, un ataque). Cuando la víctima es afectada físicamente, se libera de los efectos del poder. Este Don sólo funciona contra un oponente al mismo tiempo. Cuando la víctima se libera de su poder, no puede volver a ser afectada hasta la escena siguiente. Las Nagah a menudo utilizan este Don para escapar de enemigos poderosos; pocas lo utilizan para conseguir ventaja en el combate.

• **Nadar en el Río del Espíritu (Nivel Cuatro):** Este Don permite a la Nagah entrar libremente en el mundo del espíritu, al margen de la presencia de su Ananta.

Sistema: Después de aprender este Don la Nagah puede cruzar de lado tan fácilmente como los Garou. Los efectos de este Don son permanentes.

• **Aliento de los Señores Dragón (Nivel Cinco):** La serpiente cambiante exhala grandes ráfagas de gases abrasadores cuando utiliza este Don. Esta exhalación mortal se parece al fuego y provoca daño agravado a los oponentes, pero no puede provocar la combustión de la materia.

Sistema: El jugador debe realizar con éxito una tirada de Destreza + Armas de Fuego para que la Nagah golpee a un oponente. El número de dados de daño obtenidos es igual a la Gnosis +2 de la serpiente cambiante. Este daño es agravado y tiene un alcance efectivo de 6 metros. La Nagah puede exhalar esas "llamas" místicas sin restricciones.

• **Bendición del Destructor (Nivel Cinco):** Cuando utiliza este Don, la Nagah sacrifica el uso de sus brazos para combatir a varios oponentes. Cada uno de los brazos de la Nagah se divide en tres y cada parte se convierte en el cuerpo y la cabeza de una cobra real. Cada cabeza es autónoma y ataca por sí misma, aunque todas se encuentran todo el tiempo bajo la voluntad de la Nagah.

Sistema: El jugador de la Nagah gasta tres puntos de Gnosis para realizar la transformación. Cada cabeza posee suficiente veneno para afectar a un objetivo, y cada cobra debe realizar una tirada por separado en combate. Cortar a una sola de las serpientes le dejará a la Nagah una herida muy seria cuando termine el efecto del Don. Este Don dura dos turnos más un turno por cada punto adicional de Gnosis que la Nagah gaste más allá de la activación del poder.

• **Evadir a los Vigilantes (Nivel Cinco):** A un asesino no le resulta útil anunciarse. Este Don cancela el olor de la serpiente cambiante y le permite evadir los hechizos de detección, sentir el peligro o Dones, Disciplinas o habilidades similares. Las Nagah que utilizan este Don no pueden ser rastreadas ni anticipadas. El mismísimo tiempo se nubla alrededor de la Nagah que utiliza este poder, evitando cualquier tipo de detección precognitiva.

Sistema: El jugador tira Carisma + Sigilo. Con un éxito basta para que la Nagah evite la detección durante el resto de la escena. Ten en cuenta que cualquiera que registre o controle a la Nagah no recibirá ninguna señal alarmante de ningún tipo y por defecto cualquiera la considerará "inofensiva."

Los oponentes no tienen posibilidades de detectar a la Nagah a menos que tengan una Gnosis superior (o Areté de nivel 5 o más, o Auspex superior, etc.), en cuyo caso la Nagah debe tirar su Gnosis (dificultad 10 – éxitos de la tirada inicial) y el oponente tira su Gnosis (o su equivalente) (dificultad 10 -diferencia en las puntuaciones de Gnosis). Por ejemplo, si la Nagah tiene una Gnosis de 7 y su oponente tiene una Gnosis de 9, la dificultad del oponente es de 8 (10-2). Si la Nagah actúa de manera hostil contra el oponente, entonces los efectos del Don se cancelan en lo que se refiere a la persona amenazada.

Los efectos de este Don duran una escena.

• **Danza de Shiva (Nivel Seis):** El dios Shiva, el Destructor, con frecuencia es llamado Shiva Nataraja: Shiva, el Señor de la Danza. Cuando llegue el fin del mundo, Shiva bailará y las llamas lo consumirán todo, preparando al mundo para el siguiente ciclo. Este Don proporciona al mundo un pequeño aperitivo de esa destrucción.

Sistema: Este Don sólo se puede utilizar en forma Balaram. Cuando la Nagah comienza la danza de la destrucción, el jugador tira Destreza + Interpretación; el número de éxitos determina el poder destructivo y la duración de las llamas invocadas por la danza. En

el primer turno las llamas se extienden hasta 9 metros desde el personaje en todas direcciones (excepto arriba o abajo) y causan cuatro dados de daño agravado sobre todo lo que tocan. Por cada turno sucesivo que la Nagah continúe bailando (suponiendo que haya conseguido suficientes éxitos) el radio del círculo de llamas se duplica y el daño del fuego se incrementa en un dado. Por ejemplo, si un jugador obtiene seis éxitos y su personaje consigue bailar sin parar durante seis turnos consecutivos, en el sexto y último turno las llamas causarán 11 dados de daño agravado a todo lo que se encuentre dentro de un radio de 292 metros. Si la Nagah para de bailar por cualquier razón, el fuego se apaga de inmediato.

Extrañamente, las llamas invocadas por la Danza de Shiva no pueden dañar a nadie ni nada que sea "realmente puro de corazón". Sin embargo, las criaturas sobrenaturales del Mundo de Tinieblas que encajan en esa condición son más raras que los dientes de una gallina; ni siquiera el Gurahl más amable puede considerarse puro de verdad, y mucho menos los vampiros más virtuosos.

Dones de Raza

Balaram

Los Dones utilizados por las Nagah balaram suelen reflejar la autodisciplina y las habilidades cooperativas necesarias para el funcionamiento de un Nido. Muchos de estos Dones son derivaciones espirituales de las disciplinas de meditación y de control corporal que se practican en la India y el Sudeste Asiático.

• **Autodisciplina (Nivel Uno):** Como los asesinos deben ser eficaces, las Nagah cultivan cierto nivel de autodisciplina. Este Don les permite utilizar esa disciplina para defenderse de ataques mentales.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Percepción + Liderazgo, dificultad 8. Durante el resto de la escena la Fuerza de Voluntad de la Nagah -sólo para el propósito de defenderse de ataques mentales o poderes que influyan en la mente- se incrementa con el número de éxitos (hasta un máximo de 10). Si el desafío mental requiere una tirada resistida, la serpiente cambiante añade un número de dados a su reserva igual al número de éxitos. Este Don dura una escena.

• **Cuerpo Prensil (Nivel Uno):** Este Don permite a la Nagah agarrar objetos con su cola (o sostenerlos entre sus anillos) con tanta facilidad como si utilizara sus manos.

Sistema: Cuando la Nagah aprende este Don, sus efectos son permanentes. Acciones sencillas (sostener un bastón, girar el pomo de una puerta) son automáticas. Si hay dudas de si una serpiente cambiante podría realizar una tarea especialmente difícil (cargar una pistola, hacer un bonito nudo) el jugador tira Destreza + Atletismo (dificultad 7).

• **Persuasión (Nivel Uno):** Como el Don de Homínido.

• **Sangre Fría (Nivel Uno):** Las Nagah utilizan este extraño Don para hacer que su forma Balaram tenga sangre fría. Esto tiene varios efectos: la Nagah no aparece en escáneres de infrarrojos, puede hacerse pasar por un vampiro con más posibilidades de éxito, y es capaz de mostrarse activa en ambientes inusualmente cálidos sin sufrir un ataque al corazón.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Impulso Primario. Un éxito es suficiente para que la Nagah realice el cambio. El efecto dura una escena o hasta que la Nagah cambie de forma.

• **Dominar el Cuerpo (Nivel Dos):** Antes de que un yogi pueda dominar el mundo exterior, primero debe dominar su propio cuerpo. Este Don permite a la Nagah regular las funciones corporales que habitualmente son involuntarias: latidos del corazón, ritmo metabólico, formación de la orina y otros. Además de permitir a la Nagah que ignore penalizaciones de heridas, este Don también le permite entrar en un estado de animación suspendida. Por ejemplo, tomando el control de su ritmo metabólico, la serpiente cambiante puede sobrevivir sin aire durante más tiempo del que sería posible. Controlando conscientemente el ritmo de producción de sudor y orina, la Nagah puede evitar la deshidratación si no tiene acceso al agua.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad para que la Nagah tome el control de los sistemas involuntarios de su cuerpo durante una escena. Gastando un punto de Gnosis además de la Fuerza de Voluntad, la Nagah asume ese control durante 24 horas.

• **Serpiente Sutil (Nivel Dos):** Este Don vuelve hermosa la voz de un balaram, fácil de escuchar y extrañamente atractiva, lo que le permite ser muy convincente.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Expresión, con una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo. Incluso un éxito significa que la voz de la serpiente cambiante ha asumido un tono relajante e hipnótico. Durante el resto de la escena el balaram puede pedir "favores" al objetivo. Estas peticiones deberían ser cosas razonables que el objetivo puede hacer en un turno sin poner en peligro su salud ni su seguridad. "Tápate los ojos", "Muerde esta manzana" y "¿Puedes enseñarme tu pistola?" son peticiones factibles, pero "Ayúdame a arreglar este motor" y "Ven a Pakistán conmigo" no lo son. Peticiones extremas "Rájate las muñecas" sacarán al objetivo del trance, como la amenaza de un peligro real y presente. El objetivo puede gastar Fuerza de Voluntad para cancelar los éxitos en base a uno por uno.

• **Veneno Inesperado (Nivel Dos):** Por lo general las Nagah no tienen colmillos ni acceso a su veneno en la forma Balaram, pero este Don proporciona las dos cosas a la serpiente cambiante. Los colmillos no sólo le proporcionan una ventaja secreta, sino que también permiten a la Nagah hacerse pasar con eficacia por un vampiro.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Resistencia + Impulso Primario (dificultad 8). El primer éxito le proporciona colmillos al personaje y cada éxito adicional le proporciona una dosis de veneno hasta el máximo de 3. A discreción del Narrador, el uso de este Don sólo puede proporcionarle una dosis de veneno a la forma Balaram, simplemente porque no hay mucho espacio dentro de una cabeza humana para unas glándulas de veneno y las estructuras necesarias para utilizarlas. El Don dura hasta que la Nagah vuelva a cambiar de forma.

• **Atravesar Ilusión (Nivel Tres):** El primer paso para ver a través del Velo de Maya -la ilusión del mundo en el que todas las criaturas están atrapadas- es aprender a descubrir las ilusiones más simples tejidas por los meros mortales (o por los meros vampiros, que también podría ser). Este Don permite a la Nagah determinar qué es real y qué es ilusorio, así como descubrir qué oculta la ilusión, si es que oculta algo.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Durante el resto de la escena, en cualquier momento que la Nagah se encuentre con una ilusión (mental o visual) el Narrador tira su Percepción + Alerta (dificultad 6). Un éxito revela que una ilusión está presente. Tres éxitos indican la localización aproximada de la ilusión, aunque la Nagah todavía es incapaz de ver con precisión qué es lo que la ilusión oculta. Cinco o más éxitos proporcionan a la Nagah algo de información sobre la naturaleza de la ilusión (si es un Don, hechicería de un mago, un poder vampírico, etc.). Sólo se permite una tirada sobre cada ilusión; el Narrador no tira cada turno que la Nagah esté presente cerca de un truco mental.

Cuando la Nagah conoce la ilusión y su localización, el jugador puede gastar un segundo punto de Gnosis y realizar una tirada de Gnosis contra una dificultad igual a la Manipulación + Expresión del creador de la ilusión. Si la Nagah consigue un éxito puede ver a través de la ilusión; tres o más éxitos permiten a la Nagah extender la capacidad de atravesar lo falso a sus compañeras de Nido.

• **Gracia Fluida (Nivel Tres):** Como el Don de Lupus: Pies de Gato.

• **Sang Froid (Nivel Tres):** Las Nagah no son precisamente las personas más emocionales, pero este Don les proporciona algo de disciplina adicional. Mientras este Don esté activo, la Nagah es prácticamente inmune a los poderes de control emocional o a cualquier forma de control mental que funcione a través de las emociones.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y durante el resto de la escena los enemigos de la Nagah pierden cinco dados de cualquier reserva de dados utilizada con el propósito de usar Dones, Disciplinas u otros poderes que afecten a las emociones sobre la Nagah. Los poderes que funcionan mediante el control directo todavía funcionan normalmente. Durante la duración de este Don, la Nagah no puede recuperar Rabia.

• **Protección Espiritual (Nivel Cuatro):** Como el Don de Homínido. Los Balaram aprenden este Don de los Wani para ayudarles a detener la atención indeseada de espíritus extraños.

• **Ser Uno (Nivel Cuatro):** Los miembros de un Nido mantienen vínculos especialmente estrechos entre ellos, comparten sus vidas. Este Don les permite compartirlo todo, incluyendo pensamientos, percepciones y habilidades físicas. También permite a dos o tres Nagah compartir percepciones actuando con eficacia en varios lugares a la vez. Los balaram utilizan este Don para establecer una comunicación perfecta durante una cacería.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Enigmas. De inmediato se establece una conexión telepática con la compañera de Nido elegida por la Nagah sin importar la distancia entre ellas, y cada una puede sentir los sentidos de la otra. Cada éxito le permite a la Nagah prestar un punto de un Atributo Mental o Físico, un punto de Conocimiento o un nivel de salud. (La serpiente cambiante que realiza el préstamo pierde acceso a cualquier rasgo prestado mientras el Don se encuentra activo). Dos compañeras de Nido pueden ayudar a una tercera si ambas conocen este Don, o si una de ellas decide canalizar puntos de sí misma y de una prestamista voluntaria a la receptora. Si una Nagah está haciendo todo el trabajo, su jugador debe gastar 3 puntos de Gnosis antes de realizar la tirada.

El efecto del Don dura una escena, o hasta que el usuario del Don decida terminar la conexión. Las Nagah no pueden utilizar este Don para contactar con nadie ni ayudarlo excepto a una compañera de Nido, ni siquiera a otra Nagah.

• **Kundalini (Nivel Cinco):** Los místicos tántricos de la India mencionan a una serpiente de energía llamada Kundalini que reside en la base de la columna. Elevando la energía del cuerpo, la Kundalini se eleva a través de siete lugares de poder del cuerpo llamados chakras. Dirigiendo a la Kundalini hacia un chakra en particular, la Nagah puede canalizar la energía de su cuerpo en diversas maneras poderosas.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis por nivel de chakra y tira Inteligencia + Enigmas (dificultad 6). La Nagah gasta un turno por chakra realizando ejercicios de respiración para elevar a la Kundalini hacia el chakra elegido. Elevar a la Kundalini al Muladhara requiere sólo un turno de respiración controlada mientras que elevarla al Sahasrara requiere 7 turnos de meditación y control de la respiración.

El Muladhara o chakra raíz controla la voluntad de sobrevivir. Canalizar energía al Muladhara proporciona a la Nagah un número de niveles de salud Magullado igual al número de éxitos obtenidos.

El Swadhishthana o chakra del ombligo controla la vitalidad. Canalizando energía al Swadhishthana, la serpiente cambiante purga su cuerpo de cualquier enfermedad, todos los espíritus indeseados y todos los venenos extraños y al mismo tiempo cura varios niveles de salud (incluyendo agravados) igual al número de éxitos obtenidos activando Kundalini.

El Manipura o chakra del plexo solar controla la energía emocional pura. Canalizar energía al Manipura proporciona a la Nagah tantos puntos de Rabia como éxitos obtenidos activando Kundalini.

El Anahata o chakra del corazón controla el amor y la compasión por la humanidad. La energía canalizada al Anahata provoca que la serpiente cambiante irradie una fuerte sensación de amor y tranquilidad. Quienes se encuentren dentro de la línea de visión de la Nagah deben tirar su Fuerza de Voluntad contra una dificultad de 8 y conseguir más éxitos que la Nagah en su activación de Kundalini para pensar o actuar de manera hostil hacia ella.

El Vishuddha o chakra de la garganta controla la creatividad y la clariaudiencia. Dirigir la Kundalini al Vishuddha permite a la serpiente cambiante escuchar y comprender todos los pensamientos y palabras en un radio de tres metros. Los demás no saben que están siendo escuchados y la Nagah puede tantear las mentes para obtener información más oculta si lo desea.

El Ajna o chakra del entrecejo controla la intuición y la clarividencia. Llevar la Kundalini al Ajna permite a la Nagah saber todo lo relacionado con sí misma (y por extensión su Nido) dentro de su línea de visión. Los secretos son revelados, las ilusiones caen y la claridad triunfa. Los enemigos embusteros son revelados como lo que son, y la verdadera naturaleza de todo y de todos los que la rodean se manifiesta ante la serpiente cambiante.

El Sahasrara o chakra de la corona controla la trascendencia, la consciencia y la voluntad espiritual de ser. Elevar la Kundalini a este chakra permite a la Nagah obtener brevemente un estado de consciencia cósmica durante el cual puede obtener la respuesta a cualquier pregunta que tenga (sometida a la discreción del Narrador).

Los efectos de este Don duran una escena. Sin importar el nivel de chakra alcanzado, la Nagah no puede realizar este Don más de una vez por semana.

• **No existe el Cuerpo (Nivel Cinco):** Viendo a través de la ilusión de la causalidad, el Balaram es capaz de liberarse de las limitaciones que lo rodean. Específicamente, este Don vuelve incorpórea a la Nagah. Mientras dure este Don, el cuerpo del balaram (y cualquier objeto dedicado) no es afectado por el mundo físico de ninguna manera salvo lo que quiera que lo afecte. Las balas, las garras y el fuego lo atraviesan; de la misma manera el cuerpo atraviesa paredes y otros objetos físicos como si no estuvieran ahí.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de Gnosis y realiza una tirada de Percepción + Enigmas contra una dificultad de 7. Cada éxito permite a la Nagah permanecer intangible durante dos turnos. Este Don no protege contra poderes que pueden afectar lo inmaterial, como la magia espiritual.

Ahi

Los Ahi, la prole de dos Nagah, no sufren ninguna discriminación ni deformidades físicas, como les ocurre a los Metis Garou. Sin embargo, suelen tener una intensa naturaleza espiritual, que los vincula con más esfuerza que a las otras dos razas al agua y al caos de las tormentas. También parecen poseer mayor sabiduría del conjunto de las cosas, especialmente sobre la Tríada.

• **Huesos como Anillos (Nivel Uno):** Como el Don de los Danzantes de la Espiral Negra: Cabeza de Rata (consulta el manual básico de **Hombre Lobo**, pág. 273). Este Don convierte a la Nagah en una eficaz maestra del arte del escapismo.

• **Sentir el Kaos (Nivel Uno):** Concentrándose en un lugar o persona, la serpiente cambiante puede sentir la presencia del Kaos así como cosas y lugares desequilibrados hacia el caos, la creación o las energías primordiales, incluyendo la magia y las fuerzas primordiales como la Gnosis pura. También revela pasiones poderosas como el amor, la furia y el odio en los mortales.

Sistema: El jugador tira Percepción + Enigmas (dificultad igual a la Celosía local). El éxito permite que el Ahi detecte la presencia y el poder de las emanaciones del Kaos; a discreción del Narrador con suficientes éxitos el Ahi conseguiría "ver" elevadas cantidades de energías relacionadas con el Kaos en otros seres (como la inestabilidad mental, niveles elevados de Gnosis, etc.). El Ahi también puede "ojear" la Umbra con el propósito de ver espíritus y energías del Kaos. Como ocurre con Sentir la Tejedora, este Don puede distraer e incluso ser abrumador en lugares donde se encuentra una poderosa energía del Kaos. Las percepciones duran tanto tiempo como el Ahi se concentre.

• **Sentir la Tejedora (Nivel Uno):** Examinando cuidadosamente una persona o un lugar, el Ahi puede detectar la mano ordenada de la Tejedora en funcionamiento. El personaje distingue místicamente dónde hay patrones cuando debería haber aleatoriedad, orden donde debería haber caos y si el nivel de orden sugiere algún tipo de desequilibrio en acción. En especial este Don permite a los Ahi ver a los espíritus de la Tejedora al otro lado de la Celosía.

Sistema: El jugador tira Percepción + Enigmas (dificultad 12 – Celosía local). El éxito indica que el Ahi es capaz de detectar las emanaciones de la Tejedora y su relativo poder; también puede "ojear" en la Umbra a voluntad, aunque lo único que puede ver con claridad son las estructuras y espíritus de la Tejedora. Las energías realmente abrumadoras de la Tejedora pueden desorientar a la Nagah, a discreción del Narrador. Los efectos del Don duran tanto tiempo como el Ahi esté dispuesto a concentrarse en sus percepciones.

• **Sentir el Wyrm (Nivel Uno):** Este Don armoniza al Ahi a la presencia del Wyrm en todas sus formas, corruptas o no. Perdiciones, Fomori, vampiros y otras criaturas de esencia sobrenatural del Wyrm se vuelven claramente obvias para el Ahi.

Sistema: El jugador tira Percepción + Enigmas (dificultad igual a la Celosía local). El Don revela la presencia de energías obvias del Wyrm, aunque suficientes éxitos pueden revelar rastros más sutiles de corrupción y decadencia, como debilidades estructurales en un edificio o un tumor cancerígeno en una persona. El personaje puede elegir observar el otro lado de la Celosía, donde los espíritus y lugares del Wyrm se vuelven dolorosamente obvios. El Don dura tanto tiempo como el Ahi esté dispuesto a concentrarse.

• **Manto de Indra (Nivel Dos):** Como el Don de las Furias Negras: Maldición de Eolo.

• **Rostro de Surya (Nivel Dos):** Surya, el rostro del sol, es reverenciado por las Nagah por el calor que trae a su sangre fría. Los Ahi pueden invocar a Surya para que muestre su rostro, llevando su luz a donde más se necesita. Se dice que las Nagah aprendieron originalmente este Don de los Mokolé, aunque su carencia de conexión con Helios hace que sea menos efectivo en manos de las serpientes cambiantes.

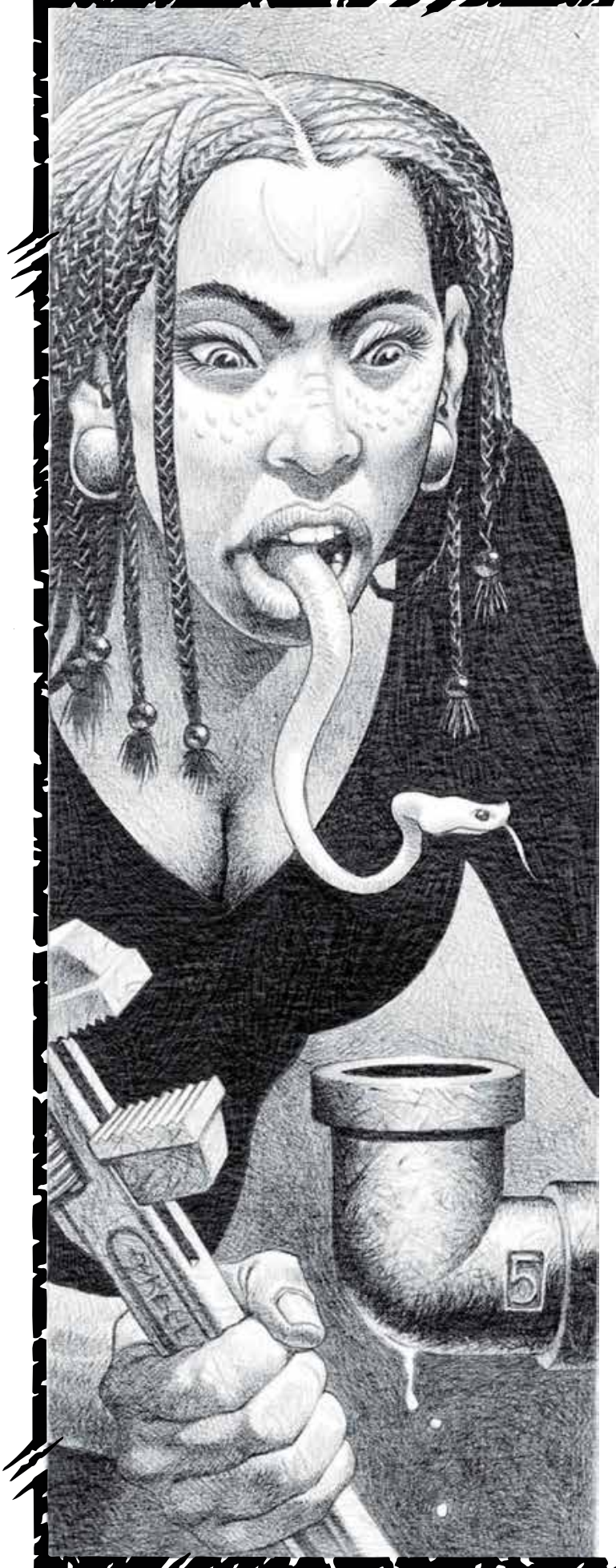
Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Ocultismo contra una dificultad de 6. Los efectos duran un turno más un turno adicional por cada punto adicional de Gnosis gastado.

Éxitos	Efectos
1	Ilumina un lugar oscuro con luz ambiental.
2	La luz atraviesa las nubes o los árboles con suficiente intensidad para iluminar y hacer daño a los vampiros.
3	Los rayos del sol son igual de intensos a través del agua, el cristal, las nubes o los árboles como si brillara en un cielo claro.
4	Los rayos del sol pueden encender fuegos, provocar calor cuando hace frío o aparecer dentro de edificios sin ventanas o bajo tierra durante el día.
5+	El sol brilla incluso de noche.

• **Sangre Venenosa (Nivel Dos):** Como el Don de la Camada de Fenris.

• **Fascinación de las Profundidades (Nivel Tres):** Este Don combina la conexión de la Nagah con el agua con su habilidad ilusoria. Con sólo una mirada una Nagah puede provocar un fuerte deseo en un objetivo para que se meta en cualquier superficie de agua cercana y nade tan lejos y tan abajo como le sea posible.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y hace una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad con el objetivo. Si el jugador gana, la víctima corre hacia la superficie más cercana de agua (de por lo menos el tamaño de un estanque pequeño) e intenta nadar hacia el fondo. Si el agua tiene menos de seis metros de profundidad, posiblemente la víctima llegará al fondo enseguida y en ese momento recuperará la consciencia. Si este Don se utiliza cerca de agua muy profunda, puede provocar muy fácilmente que la víctima se ahogue, pero si otros pueden detenerla (o si posee alguna forma de respirar bajo el



agua) puede que sobreviva. El efecto dura 10 turnos más un turno por cada éxito neto en la tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad.

• **Invocar las Mareas (Nivel Tres):** En la mitología india, a las serpientes cambiantes se les atribuye la habilidad de causar inundaciones o sequías. Este Don proporciona a la Nagah control sobre el flujo de las mareas.

Sistema: La Nagah debe estar a la vista de una superficie de agua afectada por las mareas (el mar, un lago, el estuario de un río). Entonces el jugador hace una tirada de Gnosis, dificultad 8. El número de éxitos determina el resultado.

Éxitos	Efecto
1	Las mareas vienen y van dos veces más rápido de lo normal.
2	Las mareas pueden invertirse, creciendo cuando deberían menguar y viceversa.
3	La marea alta o baja se puede provocar en una escena.
4	Mareas inusuales (marea primaveral, marea muerta) se pueden provocar en una escena.
5+	Mareas extrañas (grandes olas, por ejemplo) se pueden provocar en una escena.

• **Ordenar al Espíritu del Agua (Nivel Tres):** Como el Don Uktena: Llamar Elemental, pero sólo pueden invocarse espíritus de agua. La Nagah debe disponer de una fuente natural de agua como un río o un lago. El espíritu del agua (siempre un servidor de los Wani) puede mover el agua, empapar un lugar o a un enemigo o provocar un cortocircuito según le ordene la serpiente cambiante.

• **Remolino (Nivel Cuatro):** Este Don permite a la Nagah provocar un remolino en cualquier superficie de agua más grande que una piscina pequeña. Dependiendo del tamaño del remolino, puede absorber desde personas a barcos.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y entonces tira su Gnosis permanente (dificultad 7).

Éxitos	Efecto
1	1.5 m de diámetro, lo bastante grande como para absorber un humano.
2	3 m de diámetro, lo bastante grande para absorber un Garou en forma Crinos.
3	6 m de diámetro, lo bastante grande para absorber lanchas y embarcaciones similares.
4+	15 m de diámetro, lo bastante grande para absorber barcos de tamaño medio.

• **Serpiente de Garganta (Nivel Cuatro):** Utilizando este Don la Nagah puede transformar su lengua en una delicada serpiente rosada de unos 30 cm de largo que reside en su garganta. La Nagah siente todo lo que siente el pequeño ofidio, así que la serpiente puede realizar trabajo de reconocimiento para la Nagah escurriéndose por lugares estrechos a donde la Nagah no puede ir. Alternativamente, la serpiente de garganta puede portar el veneno de la Nagah, mordiendo a un enemigo que está más atento a amenazas más grandes.

Mientras la serpiente de garganta está extendida, la Nagah es incapaz de hablar. Cuando la serpiente de garganta ha hecho su trabajo, se escurre de vuelta en la boca de la Nagah y se convierte de nuevo en su lengua.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Rabia y tira Destreza + Impulso Primario. Si la tirada tiene éxito, la serpiente de garganta se extiende, obteniendo un nivel de salud por cada éxito. Para propósitos de combate la Serpiente de Garganta tiene Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 5, Esquivar 5, Pelea 2 y Sigilo 5. La serpiente de garganta posee una dosis del veneno de la Nagah, que es tomado de sus reservas; si la Nagah ha utilizado todo su veneno antes de activar este Don, la serpiente de garganta no tiene veneno propio. Si la serpiente de garganta muere, la Nagah recibe de inmediato dos niveles de daño agravado y no puede hablar hasta que cure el daño.

• **Forzar el Equilibrio (Nivel Cinco):** Utilizar este Don poderoso trae un equilibrio y armonía de los miembros de la Tríada en un lugar. Este Don invoca espíritus poderosos que representan los aspectos más saludables de la Tríada que colaboran entre sí al unísono para devolver el equilibrio a un lugar. Ten en cuenta que este equilibrio no indica una situación preferible para la gente, los cambiaformas o incluso quien usa el Don -simplemente significa que la Tríada se encuentra en un equilibrio saludable en el lugar. Normalmente esto significa que quienquiera que tuviera el control previo del espacio donde se usa este Don se enfadará mucho cuando años (sino décadas) de trabajo de su propietario se deshagan.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de Gnosis y hace una tirada de Inteligencia + Enigmas contra la dificultad de la Celosía o de (12 – Celosía), lo que sea más alto. Los espíritus del Wyrm, la Tejedora y el Kaos convergen para restaurar el equilibrio. El número de éxitos determina la velocidad de la transformación así como la intensidad del efecto "giroscopio" para impedir que el lugar vuelva a desequilibrarse. Este Don no puede utilizarse más de una vez a la semana.

Éxitos	Efecto
1	El proceso comienza y es algo débil. El equilibrio completo del lugar tardará seis meses en producirse, y las fuerzas mundanas que traten de evitar el equilibrio podrían conseguirlo. Devolver el lugar a un estado de desequilibrio no requiere mucho esfuerzo.
2	Los efectos del Don actúan más rápido de lo que harían en otras circunstancias. El equilibrio vuelve al lugar en tres meses. Los Gaflinos no tienen poder para detener o invertir el proceso, aunque los Yaglinos u otros espíritus más poderosos podrían hacerlo.
3	El lugar recibe un nuevo espíritu, imbuido con una sensación de equilibrio que requiere la atención de varios Yaglinos poderosos, cambiaformas o criaturas igualmente poderosas para deshacerla. En condiciones mundanas, el lugar permanecerá equilibrado durante al menos diez años.
4	El cambio provoca el caos en el lugar durante una semana, al final de la cual llega el equilibrio al lugar. Poderosas influencias externas (Un Incarna, una horda de Yaglinos, el esfuerzo de ancianos cambiaformas) podrían impedir el proceso, pero de otra forma, el lugar obtendrá el equilibrio y permanecerá así durante al menos cincuenta años.
5	Todo lo viejo se renueva en menos de 24 horas. Cualquier criatura (incluyendo espíritus aleatorios que no formen parte del equilibrio) atrapados en la tormenta desatada de orden recibe un nivel de salud de daño agravado cada hora mientras las fuerzas primordiales que actúan los utilizan como materia prima para el nuevo estado armonioso. Sólo los Incarna o criaturas de poder similar pueden detener el proceso de restaurar el equilibrio, y sin su interferencia el lugar permanecerá equilibrado al menos durante cien años.
6	Es cómo observar el paso del tiempo con una serie de fotografías. En unos diez minutos el lugar pasa de ser una pesadilla a un sistema equilibrado y sustentable. Cualquier criatura atrapada en la tormenta de transformación recibe cinco niveles de daño agravado cada turno mientras el proceso de equilibrio lo incorpora en el nuevo sistema. Sólo la intervención directa de un Incarna o de algo parecido puede impedir que los efectos del Don se completen. En condiciones mundanas, serán necesarios al menos mil años para que el lugar vuelva a desequilibrarse.

• **Hija de las Tormentas (Nivel Cinco):** Mediante este poderoso Don la Nagah ocupa su lugar como hija espiritual de los Wani. La serpiente cambiante renuncia a su forma física y se convierte en la tormenta, dirigiendo el viento y el agua a donde quiera.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de Gnosis, tres de Rabia y tres de Fuerza de Voluntad para realizar la transformación. En esta forma la Nagah no tiene cuerpo físico; se ha convertido en una fuerza de viento y lluvia. Mientras se encuentra en esta forma de tormenta puede dirigir vientos de hasta 80 km por hora, lluvia, granizo o

nieve. La Nagah también puede provocar un relámpago una vez cada tres turnos; requiere una tirada de Gnosis para golpear a un objetivo, que recibe 10 dados de daño agravado. Sólo los poderes que controlan el tiempo pueden afectar a una Nagah convertida en la tormenta, y pueden llegar a dañarla dependiendo de su intensidad. Los efectos del Don duran cinco turnos por cada punto de la puntuación permanente de la Gnosis, Rabia o Fuerza de Voluntad del Ahi, lo que sea más bajo.

Vasuki

Las Nagah nacidas serpientes tienen poderes que derivan de su herencia, replicando o intensificando los poderes naturales de los ofidios -o los poderes atribuidos a las serpientes de leyenda.

• **Bendición de la Serpiente Arborícola (Nivel Uno):** Muchas especies de serpientes son excelentes trepadoras. Este Don permite a la Nagah aprovechar esa herencia para escalar árboles, acantilados e incluso muros.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Destreza + Atletismo. Durante el resto de la escena, la velocidad de escalada de la serpiente cambiante es igual a su velocidad de deslizamiento multiplicada por el número de éxitos en la tirada.

• **Cascabel de la Muerte (Nivel Uno):** El sonido de una serpiente de cascabel es aterrador a nivel subconsciente y las serpientes cambiantes se aprovechan de ese hecho. A la Nagah que utiliza este Don le crece un cascabel (si no tiene ya uno) y puede cargar místicamente el sonido para que ponga nerviosos y distraiga a los oponentes que no pueden verla.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Intimidación. Por cada éxito en esa tirada, la Nagah puede asignar un modificador de -1 a las acciones del objetivo antes de que termine la escena. La serpiente cambiante sacude su cascabel antes de la acción que quiere neutralizar ye l jugador informa al Narrador de cuántos éxitos quiere asignar sobre la siguiente acción de su objetivo. La Nagah no necesita utilizar todos sus éxitos de una vez, puede repartir modificadores de -1 según elija.

Por ejemplo, una Nagah que consigue cuatro éxitos en la tirada de Manipulación + Intimidación puede sacudir su cascabel cuatro veces durante la escena para asignar 4 modificadores separados de -1. Podría también sacudir dos veces su cascabel para asignar 2 modificadores de -2, o sacudir una vez con fuerza su cascabel para asignar un modificador de -4. Los éxitos sin utilizar se pierden al final de la escena. Este Don deja de funcionar cuando el objetivo sabe dónde se encuentra la serpiente cambiante; sin embargo, la vasuki podría decidir afectar a un oponente separado que no conozca su ubicación.

• **Don del Río (Nivel Uno):** Este Don permite a una Nagah en forma Balaram, Silkaram, Azhi Dahaka o Vasuki respirar aire y agua sin problemas.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Resistencia + Impulso Primario. En forma Silkaram, Azhi Dahaka y Vasuki el cambio sólo requiere un éxito, en Balaram requiere 2. Este Don dura una escena.

• **Sentir Vibración (Nivel Uno):** Las serpientes no tienen oídos, pero sí un sentido muy agudo de las vibraciones que les permite sentir la proximidad de una presa potencial (o depredadores). Este Don incrementa ese sentido, permitiendo que la vasuki detecte incluso pequeños cambios en la presión del aire.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Percepción + Alerta; el efecto dura una escena. La serpiente puede discernir vibración en el suelo y minúsculos cambios en el aire hasta una distancia de 30 metros por éxito, horizontal y verticalmente (así que una Nagah que utilice este Don y consiga dos éxitos puede sentir a alguien excavando hasta sesenta metros debajo de ella). Este Don permite a la Nagah conocer detalles como el tamaño de un objetivo, cuántos objetivos, qué camino siguen y la velocidad a la que viajan. Este Don no es afectado por ningún tipo de invisibilidad ni audibilidad; un Garou invisible y no audible de ciento treinta kilos hace que la tierra vibre un poco con cada paso, y este Don permite a la Nagah sentirlo.

Este Don sólo es utilizable en lugares relativamente tranquilos. Las ciudades y los edificios más modernos contienen demasiado ruido y vibraciones aleatorias. Aunque la serpiente cambiante todavía puede utilizar este Don en esos lugares, hacerlo también reduce su alcance efectivo. Cualquier tipo de explosión (disparos, petardos, granadas de fragmentación) causará un dolor intenso a la serpiente cambiante que esté utilizando este Don, dejándola "sorda" para las vibraciones durante el resto de la escena y causando un nivel de daño contundente a las membranas sensoriales de la serpiente.

• **Ataque Relámpago (Nivel Dos):** Como el Don de Ahroun: Espíritu de la Refriega.

• **Herpetofobia (Nivel Dos):** Las Nagah que utilizan este Don provocan en sus víctimas un poderoso miedo irracional a las serpientes. La víctima reacciona con un miedo y repulsión extremos hacia las serpientes, y atacará o huirá de cualquier serpiente con la que se encuentre bajo los efectos del Don. Naturalmente, el tamaño y la actitud de la serpiente influirán en el tipo de reacción.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Manipulación + Intimidación, dificultad 7; el objetivo se resiste con su Fuerza de Voluntad, dificultad 7. La duración del miedo es de un día por éxito para los mortales, una hora por éxito para las criaturas sobrenaturales "en su mayor parte humanas" como los magos, y un turno por éxito en el caso de cambiaformas, vampiros y otras criaturas inhumanas. Las víctimas pueden gastar Fuerza de Voluntad para luchar contra el terror, pero sólo durante un turno. Los personajes afectados huirán de las serpientes si pueden, y perderán dos dados de cualquier acción relacionada con las serpientes. Los objetivos que ya sufren de herpetofobia pueden quedar en un estado de catatonia debido al miedo.

• **Ordenar Serpientes (Nivel Dos):** La vasuki utiliza este Don para invocar la ayuda de otras serpientes. El tipo de serpientes que responden a la llamada varía de un lugar a otro. La mayoría no son venenosas, aunque existen algunos lugares -especialmente la India, Australia, los océanos tropicales y el oeste y sudoeste de Norteamérica- donde responderán muchas serpientes venenosas. Obviamente este Don no funciona en lugares donde no hay serpientes activas, incluyendo Irlanda.

La vasuki no puede comunicarse con las serpientes invocadas, aunque reaccionarán con agresividad hacia cualquier objetivo que se muestre amenazador hacia la Nagah. La mayoría de las serpientes terminan cubriendo el suelo relativamente despacio, así que a menos que la serpiente cambiante esté cerca de un nido de serpientes, haría bien invocándolas con un poco de antelación antes de necesitar ayuda.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Trato con Animales. Un éxito indica que sólo aparecen unas pocas serpientes. Con tres éxitos la Nagah ha invocado unas treinta serpientes de diferentes especies. Con cinco éxitos, la Nagah ha invocado un ejército reptante de serpientes, muchas de las cuales posiblemente sean venenosas. Las serpientes permanecen durante una escena, o hasta que la vasuki decida desactivar el Don, momento en el que regresan a sus territorios.

• **Serpiente Cometa (Nivel Dos):** Con este Don la serpiente puede alterar su masa corporal para que sea en su mayor parte la capucha escamosa, con sólo una pequeña parte de la cola colgando. Cualquier brisa fuerte es suficiente para impulsar a la Nagah en el aire, permitiéndole planear, aunque no volar. Este Don presenta sus propios riesgos, pero puede ser la única forma de mantener vigilado a un objetivo.

Sistema: El jugador tira Destreza + Impulso Primario para manipular la masa corporal de la Nagah. Un éxito bastará para que el Don sea efectivo con viento fuerte, mientras que dos o más permiten a la Nagah planear incluso con la brisa más suave.

En condiciones atmosféricas tranquilas la serpiente cambiante puede ejercer cierto control sobre la dirección en la que va dirigiendo su cuerpo de una forma o de otra, pero ante un viento fuerte el control está fuera de su alcance. Si el viento deja de soplar por completo, la serpiente puede convertirse en algo parecido a un paracaídas vivo para minimizar el daño al caer. Este Don dura una escena.

• **Ataque Largo (Nivel Tres):** Habitualmente las serpientes venenosas pueden atacar a una distancia equivalente a la mitad de su cuerpo; así, una serpiente de cascabel de 1.80 m puede atacar con eficacia a 90 cm de distancia. Este Don incrementa esa distancia, permitiendo que la Vasuki lance su cuerpo para atacar a un enemigo que se cree a suficiente distancia segura.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Destreza + Pelea. Cada éxito duplica la distancia a la que la Nagah puede atacar. Así, con un sólo éxito, una vasuki de 1.80 m podría atacar a una víctima situada a 1.80 m. Dos éxitos le permitirían atacar a una víctima situada a 3.60 m y cinco éxitos le permitirían a la Nagah salir aparentemente de ninguna parte para atacar a un enemigo situado a unos 14.60 m.

• **Viento Lateral (Nivel Tres):** El crótalo cornudo o "sidewinder" puede moverse a una velocidad increíble y con gran sigilo con un peculiar movimiento lateral en forma de "j", que se creía que aprovechaba el impulso del viento del desierto, aunque lo cierto es que puede impulsarse de la misma manera en cualquier sustrato. Con este Don la vasuki gana la habilidad de moverse con una rapidez silenciosa similar.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Atletismo (dificultad 7). Mientras se mueve la Nagah se mueve a diez veces su velocidad habitual en tierra. El efecto dura hasta ocho horas, durante el que la serpiente cambiante no puede hacer nada más. Este Don sólo se puede utilizar en forma Azhi Dahaka, Kali Dahaka o Vasuki.

• **Montar el Vientre (Nivel Cuatro):** Este extraño Don permite a una Nagah en forma Vasuki meterse por la garganta de una criatura inconsciente de tamaño humano o más grande y ocultarse en su estómago. Hasta una cobra de seis metros puede encajar en el estómago de un niño utilizando este Don. Mientras está enroscada en el interior de su "anfitrión" percibe lo mismo que él.

Tener una serpiente enroscada en el estómago quita cualquier apetito al anfitrión y puede darle unas ligeras náuseas. El anfitrión ignorará por completo la situación y recurrirá a cualquier excusa para justificar su incomodidad ("Debo estar pillando un catarro" o "Quizás estoy embarazada").

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Destreza + Sigilo. El objetivo debe estar inconsciente; hasta un objetivo voluntario tendrá arcadas si la Nagah comienza a meterse por su garganta, impidiendo que el Don surta efecto.

Cuando la serpiente se encuentra dentro del estómago del anfitrión puede permanecer tantos días como éxitos haya obtenido en la tirada de activación, después de los cuales el estómago se encuentra demasiado irritado para mantener a la Nagah, provocando que el anfitrión la vomite. La Nagah también puede decidir activar un vómito reflejo para escapar en cualquier momento, o irse mientras el anfitrión se encuentra inconsciente o dormido sin despertarlo. La Nagah que utiliza este Don no es afectada por los ácidos ni fluidos desagradables del estómago de su anfitrión.

• **Ráfaga de Tormenta (Nivel Cuatro):** Este Don permite a la Nagah invocar una poderosa ráfaga de tormenta que afecte a una pequeña franja de costa. El lugar debe estar junto a una gran superficie de agua, como el mar, un gran río o un lago muy grande. Cuando la serpiente cambiante invoca la ráfaga de tormenta, sólo tiene un control mínimo sobre ella, aunque puede especificar un punto o edificio particular para que reciba la ira del agua.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Gnosis y tira Manipulación + Ocultismo. El tamaño de la ráfaga resultante de tormenta es de 1.80 m por los éxitos obtenidos. Una tormenta de 1.80 m derribará a quien pille desprevenido, romperá ventanas en las casas de la playa, sacudirá las barcas y arrastrará vehículos mientras que una tormenta de 9 m inundará las calles, derribará los postes de la luz y las comunicaciones, sacudirá hasta los edificios más robustos y arrastrará los vehículos al mar.

Cuando la serpiente cambiante invoca la ráfaga, tardará unos veinte minutos en crear toda la furia de la tormenta, que durará una hora completa antes de debilitarse y desaparecer. El uso descuidado de este Don (por ejemplo, destrucción sin sentido) es castigado por las Sesha.

• **Canción de Takshaka (Nivel Cinco):** Takshaka fue el más grande cambiaformas entre las Nagah, y sus habilidades se extendían más allá de su cuerpo. Este Don funciona como el Don de las Garras Rojas: Maldición de Licaón, pero transforma a los humanos en serpientes. Este Don también puede obligar a cualquier Khurah a asumir su forma animal, no sólo a los Garou o Nagah -las Ananasi deben asumir su forma Trepariña, los Nuwisha su forma Latrani, etc.

• **Pozo del Asesino (Nivel Cinco):** Habitualmente las Nagah sólo son capaces de inyectar tres dosis de veneno antes de que sus glándulas se sequen. Este Don permite a la Vasuki trascender esa limitación, proporcionándole a la serpiente cambiante veneno ilimitado mientras dure la escena.

Sistema: No se necesita tirada. El jugador sólo necesita gastar dos puntos de Gnosis; durante el resto de la escena, la Nagah adquiere un suministro ilimitado de veneno.

Dones de Auspicio

Como se ha mencionado antes, el Auspicio de una Nagah no determina su posición social, simplemente sus afinidades espirituales. De esta manera, los Dones particulares de cada Auspicio están menos relacionados con tareas específicas y simplemente están relacionados con la influencia de la estación.

Kamakshi

Las Kamakshi se encuentran armonizadas con las energías de la renovación y el renacimiento de la primavera, y por lo tanto ganan poderes relacionados con la paz y la curación -y con invertir la senda de la curación.

• **Caricia de Ganga (Nivel Uno):** Como el Don de Theurge: Roce Materno.

• **Muerte Amable (Nivel Uno):** Las Nagah son asesinas, pero raramente odian a sus víctimas. Este Don permite a una Nagah aliviar el trauma de la muerte y enviar el espíritu o el alma de un enemigo agonizante o recién muerto al mejor de los destinos que podrían aguardarle. En

el caso de un humano, impide que el objetivo se convierta en un Wraith o un Vampiro. En el caso de los Khurah, puede negar cualquier maldición que impida que el difunto se reúna con Gaia. Este Don también impide que las maldiciones de un agonizante y el mal karma afecten a la Nagah.

Sistema: La Nagah debe encontrarse dentro de la distancia de un tiro de piedra de la víctima y en su línea de visión. El jugador tira Carisma + Empatía, a una dificultad igual a la de la Fuerza de Voluntad del agonizante o difunto. Un éxito alivia el dolor de la agonía y permite que el alma del objetivo se separe en paz de su cuerpo. Tres éxitos impiden que el Abrazo de los vampiros surta efecto. La dificultad para lanzar cualquier maldición o efectos similares se incrementa en +1 por cada éxito obtenido por la Kamakshi.

• **Resistir Dolor (Nivel Uno):** Como el Don de Philodox.

• **Broncearse (Nivel Dos):** El calor y la luz del sol son un alivio para las Nagah, y este Don permite a la serpiente cambiante transformar ese calor en confianza y un poderoso sentido del propósito.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Durante el resto del día la Nagah recupera un punto de Fuerza de Voluntad por cada hora que pase relajándose tranquilamente al sol (preferiblemente sobre una roca caliente o en la playa). Este Don sólo funciona en días cálidos y bajo la luz directa del sol.

• **Calma (Nivel Dos):** Como el Don de los Hijos de Gaia.

• **Picadura de Serpiente (Nivel Dos):** No hay mejor maestro que el dolor, y este Don permite a la serpiente cambiante enseñar lecciones muy duras. Incrementando la sensibilidad del objetivo al dolor mil veces, la Kamakshi es capaz de debilitar a un oponente sin recurrir a medios más letales. También es muy útil sobre presas que huyen. Este Don se considera potencialmente corruptor, y quienes lo utilizan despreocupadamente son vigilados de cerca para detectar posible simpatía hacia el Wyrm.

Sistema: La Nagah debe tocar al objetivo, el jugador gasta un punto de Rabia y tira Percepción + Medicina, dificultad 7. El éxito indica que durante el resto de la escena, el objetivo duplica sus penalizaciones por heridas: el objetivo pierde dos dados de sus reservas de Lastimado y Lesionado, cuatro dados de Herido y Malherido y diez dados de Tullido.

• **Deslumbrar (Nivel Tres):** Como el Don de los Hijos de Gaia.

• **Evitar Adharma (Nivel Tres):** Adharma significa "acción equivocada" o "traspiés". Utilizando este Don una Nagah impide que una criatura actúe en contra de su naturaleza o de su papel en el universo. Por lo tanto un Corax no podría retener información deliberadamente; un vampiro no podría evitar actuar de acuerdo con su Bestia, y una compañera Nagah no podría perdonarle la vida a un objetivo legítimo.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y hace una tirada enfrentada de Manipulación + Enigmas contra la Fuerza de Voluntad del objetivo. Un ser que claramente está actuando contra su naturaleza de inmediato "recupera el sentido" y deja de hacer lo que estaba haciendo. De la misma forma los seres que se niegan activamente a cumplir su dharma (por ejemplo, un Garou que se niega a cambiar de su forma natural o un artista que intenta ser contable), comienzan a actuar de nuevo de acuerdo con su lugar en el mundo.

Hubo un tiempo en que todas las criaturas tenían senderos dhármicos relativamente obvios y procuraban seguirlos. Pero ya no es así. La mayoría de los individuos de esta edad no tienen ni idea de cuál es su papel en el gran esquema de las cosas, y puede que ni siquiera lo tengan, en cuyo caso el Don no surte efecto. Por otra parte este Don es terriblemente efectivo en criaturas que tienen una senda clara que seguir (por ejemplo, Kuei-jin, Resucitados, Momias).

Idealmente la Nagah debería tener al menos una idea vaga de cuál es el dharma del objetivo, de otra forma es imposible saber los efectos que podría tener el Don -y los Wani y las Sesha miran con desagrado a quien utiliza irresponsablemente los Dones.

Si el objetivo de este Don es un personaje del Narrador, el Narrador debería decidir cuál es su dharma. Si el objetivo es otro personaje jugador el Narrador y el jugador deberían discutir qué piensa el jugador sobre el dharma de su personaje (aunque el Narrador tiene la última palabra).

• **Insistencia del Asesino (Nivel Tres):** De la misma forma que los asesinos mundanos estudian las artes de la curación, las Kamakshi son doblemente peligrosas, no sólo por el daño que pueden causar, sino por su conocimiento de la magia curativa -y su habilidad para neutralizarla. Este Don impide que la magia curativa funcione, y puede incluso provocar que el curandero dañe sin saberlo a su paciente. Este Don sólo afecta a la magia que cura heridas; no impide la regeneración ni la magia que cura enfermedades o neutraliza venenos. Habitualmente las Kamakshi utilizan este Don para neutralizar los efectos del Roce Materno, Resistir Dolor, la hechicería curativa de los magos y la más reciente, el poder curativo de los descarriados cazadores Imbuidos. Las Kamakshi utilizan este poder sólo en su papel como asesinas de Gaia o en una defensa desesperada; en otras circunstancias se considera que su uso tiene gran potencial para corromper.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Medicina; la Nagah debe tocar al objetivo. Cada éxito cancela un éxito de la siguiente tirada utilizada para intentar curar al objetivo. Si la Nagah consigue más éxitos que el curandero, entonces el objetivo del curandero sufre la diferencia de éxitos en niveles de salud en daño contundente. Los efectos del Don duran una escena, o hasta que se realice un nuevo intento de curación. Después del primer intento de curar al objetivo, los efectos del Don desaparecen.

• **Negación del Bienestar (Nivel Cuatro):** Una gran comprensión de cómo se cura el cuerpo mediante el uso de magia proporciona información al asesino de cómo impedir que lo haga. Siguiendo la sabiduría que enseña la Insistencia

del Asesino, la Nagah puede aprender a neutralizar hasta la curación inherente. Con un roce, este Don impide que una criatura se regenere o resista el veneno y la enfermedad.

Sistema: Primero la Nagah debe tocar al objetivo. El jugador gasta un punto de Gnosis y hace una tirada resistida de Inteligencia + Medicina contra la Gnosis del objetivo (o la Fuerza de Voluntad -2 de las criaturas que no tienen Gnosis). El éxito detiene por completo el proceso curativo de la víctima, que también sufrirá una penalización de -2 dados para resistir enfermedades o venenos (incluyendo el veneno de las Nagah). Cada éxito detiene la regeneración y otros procesos curativos (incluyendo Dones) durante una hora o hasta que la Negación del Bienestar sea neutralizada de alguna forma.

La Nagah debe aprender Insistencia del Asesino antes de aprender Negación del Bienestar.

• **Suspensión (Nivel Cuatro):** Una Nagah en forma Azhi Dahaka o Kali Dahaka puede utilizar este Don para desencajar su mandíbula y engullir criaturas con el tamaño de hasta un Garou en forma Crinos. Sólo criaturas inactivas pueden ser engullidas de esta manera. Mientras la criatura es engullida es recubierta con una espesa saliva anestésica que la paraliza. Cuando termina de ser engullida, la criatura entra en una especie de animación suspendida. El fuego, la fuerza física e incluso el paso del tiempo es evitado mientras la criatura permanezca envuelta en la saliva preservadora en el interior de la Nagah.

Cuando la serpiente cambiante lo decide, revierte la perístasis y vomita a la criatura. La saliva preservadora se seca y desaparece en unos pocos turnos, y la criatura recupera la consciencia.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Enigmas. El personaje necesita obtener al menos dos éxitos: uno para engullir a la criatura y otro para dejarla en animación suspendida con éxito.

Almacenar a una criatura de tamaño humano en tu propio sistema digestivo es extremadamente incómodo y requiere gran esfuerzo; en consecuencia es improbable que la Nagah utilice este Don salvo en circunstancias extremas (por ejemplo, salvar a una compañera de Nido gravemente herida hasta que pueda ser curada). Mientras mantenga a un objetivo en animación suspendida la Nagah reduce en tres dados todas sus tiradas Físicas y Sociales.

• **Mudar los Años (Nivel Cinco):** A menudo las serpientes han sido consideradas manifestaciones del tiempo. La Nagah con este Don es más bien una reencarnación del tiempo al revés. Una vez al año cuando la Nagah (o una compañera de Nido) esté realizando el Samskara de Mudar el Pasado (ver pág. 93), puede invocar este Don sobre sí misma o su compañera, y junto con su vieja piel la serpiente cambiante también muda varios años de envejecimiento físico. Una Nagah decidida podría regresar de la senectud a lo mejor de su vida en el espacio de una década.

Sistema: El jugador sacrifica un punto permanente de Gnosis y tira Resistencia + Enigmas con una dificultad de 7 (las bonificaciones de forma a la Resistencia no pueden añadirse a esta tirada). Cada éxito neutraliza un mes de envejecimiento. El conocimiento y memoria de la Nagah no son afectados, pero el cuerpo pierde cualquier arruga, cicatriz, efectos de enfermedades a largo plazo y similares que haya obtenido durante ese tiempo.

Este Don sólo puede utilizarse una vez al año mientras el objetivo esté mudando.

• **Resplandor de Surya (Nivel Cinco):** Como el Don de los Hijos de Gaia: Halo del Sol.

Kartikeya

El Auspicio del Verano proporciona afinidad con el fuego, el calor, el vigor, la inspiración e incluso un poco de engaño.

• **Ojos del Dios de la Guerra (Nivel Uno):** Las Kartikeya toman su nombre del dios de la guerra e hijo de Shiva, que tenía seis caras y nunca podía ser sorprendido. Este Don proporciona a la Nagah parte de la legendaria percepción del dios de la guerra.

Sistema: El jugador debe gastar un punto de Gnosis y tirar Astucia + Alerta. Si tiene éxito la serpiente cambiante adquiere una visión completa que se extiende alrededor de 360º durante toda la escena. Además cada éxito añade un dado a cualquiera reserva de dados que la Nagah utilice para percibir a sus enemigos durante el resto de la escena.

• **Olor de la Verdadera Forma (Nivel Uno):** Como el Don de Ragabash.

• **Sensación Breve (Nivel Uno):** Este Don permite a la Kartikeya proyectar una sensación ilusoria en la mente del objetivo. La ilusión sólo dura un momento, sólo puede afectar a un sentido a la vez, y no puede ser muy complicada. Sin embargo, la habilidad de invocar una pequeña sensación, desde el olor del pan recién hecho, una ráfaga de calor o un rayo fugaz de luz azul no es un truco inútil. Las Nagah creativas han utilizado este Don para evocar de todo, desde el sonido de la voz de un amante al olor del Wyrm.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Subterfugio. El número de éxitos indica cuántas alucinaciones breves puede crear la Nagah durante la escena siguiente. Algunas sensaciones, como sentir el pelo erizarse en el cuello de alguien, el brillo del oro o el olor de carne podrida pueden resultar muy efectivas para provocar que la gente se aparte o se acerque a una localización.

• **Lengua Bífida (Nivel Dos):** Como el Don de Ragabash: Oscurecer la Verdad.

• **Serpiente Secreta (Nivel Dos):** Como el Don de Ragabash: Bendita Ignorancia.

• **La Voz de la Serpiente (Nivel Dos):** A las Kartikeya, con más frecuencia que las demás Nagah, suele gustarles cantar y el sonido eufónico. Este Don permite a la Kartikeya imitar cualquier sonido que haya escuchado con una precisión perfecta -sirenas, disparos, instrumentos musicales, incluso conversaciones.

Sistema: Cuando la Kartikeya ha aprendido este Don, puede reproducir cualquier sonido que escuche. No es lo mismo que una imitación de voz; la Nagah no puede improvisar la voz de otra persona, sólo repetir cosas que ha escuchado decir a otra persona. Si la Nagah es astuta puede crear nuevas combinaciones para crear frases nuevas, pero suele ser complicado. El jugador debe tirar Carisma + Interpretación si el público al que se dirige conoce bien la voz o se sospecha que es una mentira.

• **Lanza del Sol del Verano (Nivel Tres):** Este Don permite a la Nagah proyectar un rayo brillante y abrasador de luz de sol concentrada de la palma de su mano. Este rayo es lo bastante brillante y caliente para quemar tejido, yeso y madera.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Liderazgo, dificultad 7. El rayo de luz surge de la mano extendida de la Nagah. Las criaturas que reciben daño agravado del fuego recibirán un número de niveles de salud de daño agravado igual a los éxitos de la serpiente cambiante. Los vampiros reciben el doble de esa cantidad.

• **Poder de la Montaña (Nivel Tres):** Como el Don de la Camada de Fenris: Poderío de Thor.

• **La Sangre corre Caliente (Nivel Cuatro):** Como el Don de Ahroun: Horno de Furia Candente.

• **Velo de Maya (Nivel Cuatro):** Como el Don Fianna: Ilusión.

• **Hidra Guerrera (Nivel Cinco):** Este terrible Don permite a las Nagah de un mismo Nido fusionarse en un monstruo ofidio enorme y devastador. La hidra resultante tiene una sola cola y tantos brazos como los miembros del Nido por separado, pero aparte de eso la forma de la hidra está determinada por las voluntades de quienes la componen. Algunas pueden tener tres troncos separados unidos por una enorme cola prensil, otras hidras han tomado una gigantesca forma Azhi Dahaka con seis brazos y tres rostros en una cabeza. La letalidad es el único denominador común.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y un punto de Rabia por cada compañera de Nido y tira Resistencia + Impulso Primario. Cuando las Nagah se tocan, se fusionan juntas en un enorme monstruo destructor de varios brazos, con tantos niveles de salud como la suma de los niveles de salud de las compañeras de Nido más un nivel adicional de salud por cada éxito. La Rabia, Fuerza, Destreza y Resistencia de todas las Nagah se acumulan, mientras cada miembro conserva sus reservas de Gnosis.

Mientras se encuentran en forma de hidra, las Nagah se benefician automáticamente de una mente compartida. Cada Nagah puede actuar normalmente, aunque deben moverse juntas. Todos los miembros del Nido deben estar en forma Azhi Dahaka y estar dispuestos a unirse a la Hidra Guerrera o el Don no funcionará.

• **Magia de la Serpiente de la Jungla (Nivel Cinco):** Este Don envía la mente de la víctima a un sueño sonámbulo controlado por la Nagah. La serpiente cambiante puede utilizar este poder con propósitos amables (permitir a un hombre que vea a su amante muerta por última vez), crueles (hacer que alguien crea que está recubierto de bichos que están atravesando su piel) o prácticos (conseguir que el objetivo repita conversaciones importantes hablando en voz alta). Aunque la Nagah decide el tono y manipula las alucinaciones como desee, el

escenario y los "jugadores" de este psicodrama surgen del subconsciente del objetivo. Las alucinaciones malas utilizan los peores miedos del objetivo, mientras que las alucinaciones agradables surgen de los deseos y recuerdos agradables. La Nagah puede incluso ser capaz de ver cómo se manifiestan las ilusiones.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Gnosis y tira Manipulación + Ocultismo contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad de la víctima. Un éxito introduce al objetivo en el delirio, pero la serpiente cambiante no puede ver lo que ocurre dentro de su cabeza. Dos éxitos permiten a la Nagah ver una cuarta parte de lo que está ocurriendo. Con tres éxitos la Nagah ve la mitad de la alucinación y cinco éxitos le permiten a la Nagah ver todo lo que ve el objetivo. Seis o más éxitos introducen a la Nagah dentro de la alucinación con su objetivo, permitiéndole participar, a menos que el jugador gaste un punto de Fuerza de Voluntad para evitarlo. Las serpientes ancianas y sabias suelen recomendar no entrar en la alucinación directamente, porque el "sistema psíquico inmune" del objetivo puede hacerle cosas feas a una Nagah que entra donde no es querida. Este Don dura una escena.

Kamsa

Los Dones de las Kamsa nacidas en otoño se dirigen a la guerra psicológica y a obtener información de las debilidades de una víctima.

• **Ojo del Asesino (Nivel Uno):** Como el Don de los Señores de la Sombra: Defecto Fatal.

• **Paciencia del Depredador (Nivel Uno):** Los buenos asesinos deben ser capaces de aguardar durante horas por sus presas, y a veces en posiciones incómodas. Este Don permite a la Kamsa permanecer absolutamente quieta durante períodos prolongados sin cansarse ni recibir calambres. La Nagah ni siquiera parece respirar, y puede ser fácilmente ignorada (o confundida con un maniquí) debido a su ausencia total de movimiento.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Sigilo. Por cada éxito la Nagah es capaz de permanecer completamente quieta durante una hora. Hasta que se mueva, los intentos de verla, incluso en las mejores condiciones de luz, reciben un +1 a la dificultad.

• **Ventaja del Ejecutor (Nivel Uno):** Como el Don de los Señores de la Sombra: Aprovechar la Ventaja.

• **Ignorar Detalles (Nivel Dos):** Las víctimas de este Don pierden el enfoque, preocupándose por sueños vívidos y descuidando en gran parte todo lo demás. La víctima todavía percibe cosas obvias, pero incluso un poco de sigilo es suficiente para que todo un pequeño ejército pase desapercibido ante ella.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Subterfugio contra la Fuerza de Voluntad del objetivo. Cada éxito permite a la Nagah reducir su Percepción o Alerta en un punto durante la duración de la escena. La Percepción de la víctima no puede ser reducida en menos de 1 o su Alerta en menos de 0.

• **Lengua Bífida (Nivel Dos):** Como el Don de Ragabash: Oscurecer la Verdad.

• **Mirada Aterradora (Nivel Dos):** Como el Don de Homínido.

• **Invocar al Acusado (Nivel Tres):** Para las Kamsa, quien acecha a su presa es un mal cazador. Un buen cazador simplemente espera a que su presa acuda. Este Don invoca a la presa de la Nagah hasta ella. Siseando suavemente y moviéndose de manera hipnótica, la Nagah se convierte en una especie de faro que atrae a su presa. Mientras la serpiente cambiante mantenga su siseo y movimiento hipnótico, la víctima acudirá, medio confundida, hacia la presencia de quien la invoca. Sin embargo, cuando la Nagah deje de moverse y sisear, el hechizo se romperá, la víctima recuperará sus sentidos y posiblemente huya. La Nagah debe conocer el nombre de su víctima para que el Don funcione.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Impulso Primario (dificultad 7) para ordenarle al objetivo que se acerque. La víctima se defiende tirando Fuerza de Voluntad (dificultad 8). A menos que consiga más éxitos que la Nagah, el objetivo entrará en un estado de trance y comenzará a acudir a la llamada, aunque todo lo que percibe es un impulso profundo de seguir un suave siseo (que los demás no pueden oír) hasta su origen. Este Don no funciona si el objetivo conoce la presencia de la serpiente cambiante, ni tampoco funciona en combate. Los efectos del Don sólo duran una escena.

• **Ojo de la Cobra (Nivel Tres):** Como el Don de Galliard.

• **Pregunta Indiscreta (Nivel Tres):** Existen ocasiones en las que la Nagah necesita información y no tiene tiempo para conseguirla con sutileza. Este Don permite a la Nagah realizar una pregunta cuidadosamente elaborada a un objetivo y que la responda de manera directa y honesta.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Intimidación en una tirada enfrentada contra la Fuerza de Voluntad del objetivo. La Nagah debe mirar a los ojos del objetivo y realizar la pregunta. Si la serpiente cambiante tiene éxito, el objetivo no puede hacer nada excepto responder la pregunta, comenzando por lo más importante y poco a poco contando todo lo que sabe relacionado con el tema en cuestión.

Ser el objetivo de este Don no es una experiencia agradable. La víctima siente como si se estuviera ahogando en la pregunta y la única forma de salvarse es responder con tanto detalle y la manera más completa que le sea posible. Mientras la Nagah mantenga la concentración, nada más existe para objetivo de este Don excepto la pregunta y responder de manera completa y honesta. Si la víctima no sabe nada, balbuceará y llorará agobiada por la ansiedad debilitadora mientras dure el interrogatorio. La pregunta debe ser realizada en un idioma que el objetivo comprenda.

• **Heridas Abiertas (Nivel Cuatro):** Como el Don de los Señores de la Sombra.

• **Sosia (Nivel Cuatro):** Como el Don de los Moradores del Cristal.

• **Hilos del Corazón (Nivel Cinco):** Como el Don de Galliard: Juegos Cerebrales.

• **Serpiente Inmortal (Nivel Cinco):** Las maestras asesinas de las Nagah no sólo pueden negar los ataques de sus enemigos, sino debilitarlos haciendo que parezca que han sido heridas, sólo para contraatacar con más fuerza que antes. Una serpiente cambiante que utiliza este Don no es herida por los golpes de sus enemigos, sino fortalecida.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Destreza + Enigmas. Todo el daño que recibe la Nagah durante el resto del turno, hasta los éxitos obtenidos, se añade a sus niveles de salud en lugar de ser sustraído. El daño contundente cura el daño contundente; el daño letal cura el daño letal y el daño contundente; el daño agravado cura todos los tipos de daño. Cualquier nivel de salud por encima del máximo normal de la Nagah desaparece al final del combate.

Kali

Las Nagah nacidas en el Auspicio del invierno son especialmente directas, y sus Dones reflejan su determinación.

• **Anillos de Hierro (Nivel Uno):** Como el Don de los Colmillos Plateados: Presa del Halcón, excepto que este Don afecta a la habilidad de la Nagah para atrapar a un oponente entre sus anillos en lugar de a sus mandíbulas. Este Don no causa daño adicional, pero hace que escapar de la constricción de la Nagah resulte más difícil.

• **Ataque Dirigido (Nivel Uno):** Algunos enemigos son más difíciles de golpear que otros. Este Don incrementa la precisión de la Nagah en un golpe.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira la Gnosis de la Nagah, dificultad 8. Por cada éxito la Nagah consigue un dado adicional en la siguiente tirada para golpear a su objetivo.

• **Sentir el Wyrm (Nivel Uno):** Como el Don de Ahi.

• **Percibir Debilidad (Nivel Dos):** Como el Don de Philodox: Punto Débil.

• **Privilegio del Ejecutor (Nivel Dos):** Como el Don de la Camada de Fenris: Detener la Huida del Cobarde.

• **Solidificar Agua (Nivel Dos):** Tocando una superficie de agua, la Nagah puede hacer que gran parte se solidifique. El agua no se congela ni cambia de temperatura -simplemente se vuelve sólida, permitiendo a la Nagah caminar sobre ella u ocultarse debajo para huir de sus perseguidores. Los peces u otros animales atrapados en el agua sólida no mueren, sino que entran en un breve estado de hibernación hasta que el Don desaparece.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Ocultismo; puede afectar a una zona de hasta 3 metros de radio por cada éxito. El agua solidificada posee la dureza del cristal y las balas rebotarán sobre el nuevo material rígido.

• **Ataque Indirecto (Nivel Tres):** Mediante este Don la Nagah se concentra y convierte su veneno en una sustancia sin olor, color y casi indetectable con la que puede recubrir filos, agujas, trozos de cristal u otros objetos afilados o introducirlo en comida o bebida. Si la víctima es dañada por el objeto envenenado o consume los alimentos envenenados, sufrirá el efecto del veneno de la Nagah.

Sistema: La serpiente cambiante ordeña sus glándulas venenosas y gasta un punto de Gnosis para destilar la esencia mortífera de su veneno. A continuación gasta un punto de Gnosis adicional por cada día (más allá del primero) que quiera que el veneno conserve su efecto. Si el veneno es introducido en la corriente sanguínea de la víctima o es consumido por el sistema digestivo, el veneno surte efecto como si la Nagah hubiera mordido a la víctima.

Las Nagah suelen dudar antes de utilizar este Don porque el paso del tiempo incrementa la posibilidad de que el veneno afecte a otros aparte de la víctima. No hace falta decir que matar a un inocente se considera el acto de un asesino incompetente, y las Sesha fruncen el ceño ante esos errores.

• **Ataque del Asesino (Nivel Tres):** Este Don permite a la Nagah desaparecer en la Umbra y reaparecer de inmediato detrás de su oponente. Entonces la serpiente cambiante ataca a su víctima desde atrás, aprovechando pragmáticamente la ventaja de la sorpresa.

Sistema: No se necesita tirada, pero el jugador debe gastar un punto de Gnosis y otro de Rabia. Este "salto" Umbral puede ser de hasta 15 metros mientras la víctima esté dentro de la línea de visión. Si la Nagah decide atacar de inmediato, el ataque reduce su dificultad en -2; la dificultad no puede reducirse por debajo de 4. Este ataque no puede ser esquivado a menos que la víctima posea una habilidad sobrenatural para incrementar su percepción.

• **Golpe Destructor (Nivel Tres):** Como el Don de las Furias Negras: Golpe de Gracia.

• **Bloqueo Mental (Nivel Cuatro):** Como el Don de los Colmillos Plateados.

• **Canción del Invierno (Nivel Cuatro):** Como el Don de los Wendigo: Escarcha de Madrugada.

• **Juicio Gélido del Magistrado (Nivel Cinco):** Como el Don de los Wendigo: Corazón de Hielo.

• **Mahanaga (Nivel Cinco):** Aunque las Nagah prefieren realizar su trabajo de la manera más sigilosa e indirecta posible, a veces el conflicto directo es inevitable. En ocasiones ocurre que la Nagah debe juzgar y castigar a criminales que son demasiado poderosos incluso para la forma Azhi Dahaka. Los Wani enseñan a las Kali sabias y responsables a asumir una forma que es tan poderosa con respecto a la Azhi Dahaka, como la Azhi Dahaka lo es a la forma natural de la Nagah.

Cuando la Mahanaga se activa, la fuerza de batalla de la Nagah se vuelve más grande y letal; su capucha se extiende, su armadura natural se endurece y sus escamas toman el aspecto del cobre, el oro y la obsidiana bien pulidos.

Sistema: La Nagah debe estar en forma de batalla. El jugador gasta un punto de Gnosis y otro de Rabia y tirar su Resistencia + Impulso Primario a dificultad 7. Con una tirada con éxito el jugador puede incrementar sus Atributos Físicos por encima de los de la forma Azhi Dahaka gastando Rabia para incrementar su Fuerza, Gnosis para incrementar su Destreza y Fuerza de Voluntad para incrementar su Resistencia. El jugador puede incrementar cada Atributo Físico hasta cuatro puntos. El incremento de Atributos dura una escena.

Samskara (Ritos)

Los Samskara o Ritos de las Nagah son muy diferentes de los de los Garou. Por supuesto, la diferencia más importante es que las Nagah no tienen Túmulos propios, y por lo tanto carecen de ritos que afecten a la disposición o características de los Túmulos. Aunque las serpientes cambiantes reconocen la importancia de los Túmulos y su necesidad para Gaia y las Razas Cambiantes, y en ocasiones las serpientes cambiantes actúan para castigar a quienes provocan la pérdida de un Túmulo con su incompetencia, no creen que sea su trabajo crear o utilizar Túmulos. Además, las Nagah se mueven demasiado para proteger un Túmulo con eficacia, así que sus Samskara pueden realizarse en lugares diversos, que aunque no pueden considerarse Túmulos, son sagrados para las Nagah.

Sin la necesidad de Túmulos para realizar los Samskara, las Nagah son libres de realizarlos donde quieran. Los escenarios más habituales para realizarlos son lugares cercanos a un río. Una isla en medio de un río se considera un lugar especialmente adecuado, pero los Samskara se pueden celebrar en la ribera de un río, o en algunos casos, dentro del propio río. Otros lugares habituales donde las Nagah celebran sus ritos son en las profundidades de la selva tropical, rodeadas por su Parentela ofidia, o en el corazón de un desierto, rodeadas por grandes dunas de arena y poco más. Las Nagah prefieren realizar sus Samskara de noche a la luz de la luna.

Mientras que para los Garou los ritos son un momento de interacción social, debido a la estructura de Nidos en la que se organizan la mayoría de las serpientes cambiantes, las Nagah se preocupan mucho menos de los elementos sociales de los Samskara. El propio Nido es la vida social de las Nagah, y realizar Samskara juntas es un elemento importante de la vida del Nido. Los Samskara se consideran privados, y realizarlos con alguien que no sea una compañera de Nido se considera como mínimo ridículo y vergonzoso. Con la excepción de las Sesha que realizan ciertos rituales importantes para ayudar a un Nido, para las Nagah es algo raro y en cierto sentido incómodo realizar Samskara más allá del propio Nido.

Realizar correctamente los Samskara es un elemento importante para una vida virtuosa entre las Nagah. Muy pocas emociones se manifiestan durante un Samskara, pues son extremadamente formales. El protocolo correcto y la etiqueta espiritual son muy valorados. Cada movimiento y frase deben ser correctos hasta el punto final. Los principales requisitos de los Samskara de las Nagah son la elegancia y la armonía. Aunque haya una gran emoción presente detrás de un rito, siempre permanecerá velada bajo la superficie. Permitir que una emoción pura se manifieste fuera de la envoltura del Samskara se considera una ruptura de etiqueta embarazosa, aunque no llegue a comentarse.

La repetición de frases místicas resonantes llamadas mantras forma gran parte de los rituales de las Nagah. La Maestra del Rito repite los mantras de un ritual concreto hasta que las palabras pierden su significado y resuenan en las mentes del Nido como elementos imbuidos en el aura.

Como existen cuatro Auspicios y teniendo en cuenta que pocos Nidos tienen más de tres miembros, ningún Auspicio en particular asume la responsabilidad de ser la Maestra del Rito de su Nido. Con frecuencia las Kamakshi cumplen el papel de Maestras del Rito en su Nido con una frecuencia relativamente mayor que los demás Auspicios, seguidas por las Kamsa, las Kartikeya, y finalmente las Kali, que raramente asumen la responsabilidad de ocuparse de las necesidades espirituales de su Nido.

Samskara de Redención

Nivel Uno

Las Nagah son muy conscientes de los peligros espirituales que entraña matar a otros seres. La corrupción no sólo es una posibilidad si la Nagah se vuelve ciega a la gravedad de tomar otra vida, sino que también es más probable que la Nagah sufra consecuencias espirituales personales por matar. Este Samskara recuerda a la serpiente cambiante el significado de la muerte y le ofrece la oportunidad de disculparse ante la víctima y sus antiguos aliados espirituales.

El Nido se reúne y pronuncia un mantra enumerando los peligros y la necesidad de matar. Entonces realiza una disculpa sincera a cualquier espíritu (incluyendo los Wraiths) que pueden haber resultado ofendidos por sus acciones. Tienen especial cuidado de buscar el perdón de los aliados espirituales de sus víctimas recientes incluyendo los espíritus vinculados a la víctima, el Tótem espiritual de la víctima, así como otros.

Sistema: El jugador tira Carisma + Rituales, dificultad 7. Cada éxito reduce en un dado la eficacia del ataque del fantasma de la víctima o de sus aliados espirituales durante el resto del mes.

Celebración del Primer Veneno

Nivel Uno

Mientras las Nagah vasuki siempre son venenosas desde que nacen, los balaram y Ahi raramente tienen acceso al veneno hasta después de su Primera Muda. Este ritual de mayoría de edad reafirma la madurez de la nueva serpiente cambiante y reconoce su naciente letalidad.

Su acompañante, la Nagah encargada de introducirla en la sociedad Nagah, presenta a la nueva serpiente cambiante ante las Sesha. La acompañante trae consigo un animal utilizado como alimento, habitualmente un cordero, pero también es posible un becerro, un cervatillo o joven venado. Mientras la acompañante la presenta y habla en su nombre, la nueva Nagah asume la forma Azhi Dahaka (a veces la Silkaram o Kali Dahaka, pero la forma de batalla es la más habitual) y la joven Nagah muerde al animal atado, inyectándole su veneno. Cuando el animal ha muerto, todas las Nagah presentes asumen la forma Azhi Dahaka y ayudan a devorar el animal para celebrar la eficacia del veneno de la joven serpiente cambiante.

Existe otra razón más sutil para celebrar este Samskara: asegurarse de que la joven Nagah sea capaz de matar. Una Nagah que no es capaz de matar ni siquiera a una presa tan obvia posiblemente tendrá dificultades para cumplir su deber hacia Gaia. No se considera que habrá superado con éxito este Samskara si es incapaz de matar cuando se lo piden. Si es no es capaz de matar durante este Samskara, su acompañante la adiestrará hasta que sea capaz de matar apropiadamente sin pensarlo.

Sistema: Antes de la Celebración del Primer Veneno, la Nagah todavía no se considera de Rango Uno. Los Wani no le enseñarán Dones hasta que la joven serpiente cambiante haya superado el Samskara.

Invocación del Mensajero Espiritual

Nivel Uno

La comunicación entre Nidos no es sencilla; las Nagah deben estar seguras de que sus mensajeros viajan rápidamente y en completo secreto. Este rito evita la dificultad habitual invocando a un espíritu mensajero de los Wani (que puede tomar cualquier forma apropiada), que llevará el mensaje al Nido elegido por el Maestro del Rito. Este rito puede utilizarse incluso para enviar mensajes a las Sesha, aunque obviamente no deben ser molestadas con asuntos triviales.

Sistema: La tirada es de Carisma + Rituales, dificultad 7. El mensajero llega en unos diez minutos, y puede enviar un mensaje breve a cualquier otro Nido en cualquier lugar del mundo en menos de una hora.

Rito del Embarazo

Nivel Uno

Cuando una Nagah se queda embarazada de otra Nagah, intuitivamente sabe si su hijo será un Ahi o no. Sin embargo, si su hijo no está destinado a ser Ahi, debe

determinar qué forma asumirá durante el embarazo. Esta decisión determinará si dará a luz un niño humano (o niños; los gemelos son más habituales que los embarazos habituales en estos casos) o poner huevos que eclosionarán como serpientes (aunque la nidada será más reducida de lo que habría sido si se hubiera apareado con una pareja no Nagah). Para asegurarse de que su embarazo transcurrirá de forma saludable, la Nagah debe realizar el Rito del Embarazo dentro de siete días después de la concepción. Si espera más tiempo, la descendencia que crece en su interior no tendrá una forma natural propia, y será reabsorbida en el interior del cuerpo de la Nagah.

El rito se celebra en compañía del Nido a la luz de la luna, y la Nagah embarazada entona un mantra que presenta todas las ventajas de la raza que ha elegido para su descendencia. Cuando ha entonado el mantra tanto tiempo que las palabras han perdido su significado, se sumerge en un río mientras adopta la forma que pretende conceder a su descendencia. El río y la luna bendicen la elección de la madre y no volverá a cambiar de forma hasta que haya puesto los huevos o dado a luz. De acuerdo con la ley de las Nagah que defiende el equilibrio, las Nagah suelen asumir formas de humano y de serpiente de manera equitativa (salvo circunstancias excepcionales).

Sistema: La compañera o compañeras de Nido de la Nagah son las que realizan el Samskara. Si hay dos, una invoca a Selene mientras la otra invoca a un espíritu del río, y ambas tratan de pedir a los espíritus que bendigan a la madre. Si sólo hay otra Nagah aparte de la madre, puede invocar a los dos espíritus, pero la dificultad se incrementa en +1. Si la madre debe realizar el rito sola, la dificultad se incrementa en +2.

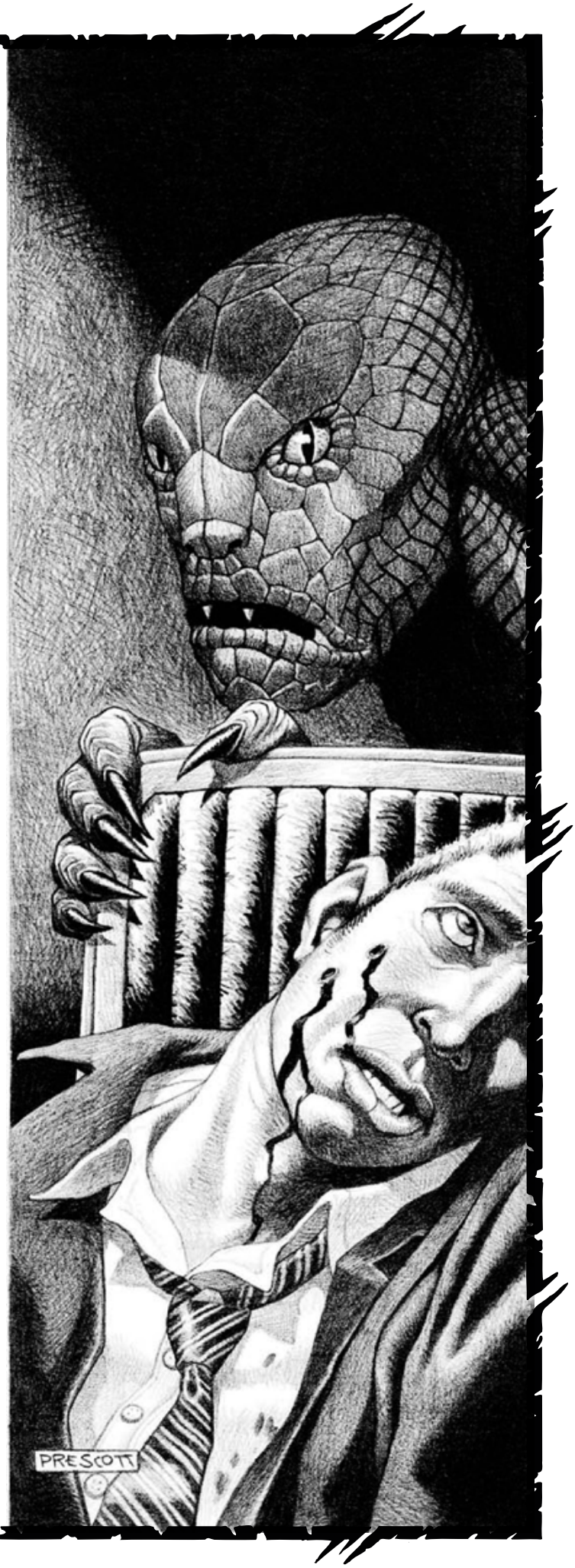
Quien realice el rito debe tirar Carisma + Rituales (dificultad 6, o 7 u 8 como se ha mencionado arriba). Un éxito indica que los espíritus han sido convencidos de que bendigan a la madre, mientras que más éxitos indican la intensidad de sus bendiciones. Cuantos más éxitos, más posibilidades de que el embarazo y el nacimiento transcurran correctamente y sin problemas.

Las Nagah que toman compañeros humanos o serpientes engendran hijos con su forma de raza como es normal, pero también pueden utilizar este rito dentro de una semana desde la concepción para cambiar la naturaleza de sus hijos como si su padre también fuera una Nagah. Sin embargo, la dificultad se incrementa en +1 además de cualquier otro modificador.

Engendrar el Ananta

Nivel Dos

Después de su liberación en el mundo, lo probable es que una joven Nagah reciba su Ananta como un regalo. Este Samskara toma una parte de la energía espiritual de la receptora y la vincula con parte de la energía del mundo espiritual, dando forma al Ananta. La mayoría de los Nidos disponen de al menos una Nagah que conoce



este rito, por si alguno de los Ananta de sus miembros es dañado o destruido. El rito es prolongado, y a menudo dura horas, pero también es relativamente seguro.

Sistema: Este rito sólo puede ser realizado en la Umbra. La Maestra del Rito tira Astucia + Rituales; la dificultad es 8 o 7 si el Ananta creado pertenece a la Maestra del Rito. La Maestra del Rito necesita obtener por lo menos tantos éxitos como el número de puntos de Trasfondo invertidos en el Ananta. Si la Maestra del Rito obtiene menos éxitos, el Ananta simplemente es más pequeño de lo esperado, y los puntos de Trasfondo o de experiencia sobrantes no se pierden.

Gracias a la Madre Río

Nivel Dos

En cualquiera de sus muchos nombres -Apsa, o los nombres menores de Éufrates, Tigris, Ganges, Congo, Nilo, Amazonas, Mississippi-, la Madre Río es la benefactora más amable del pueblo serpiente. No sólo lo socorre, sino que también es el vínculo de las serpientes cambiantes con los Wani. Por todas estas cosas y más, las Nagah se reúnen con frecuencia para darle gracias. Este Samskara también se realiza antes de establecer un Ananta en un nuevo río.

Sistema: El Nido se reúne en la ribera de un río y entona mantras de elogio, agradecimiento y amor a la Madre Río.

Mudar el Pasado

Nivel Dos

Las serpientes mudan su piel o se despojan de ella una vez al año; las Nagah, incluso las que permanecen en forma Balaram, deben hacer lo mismo. La mayoría de las Nagah prefieren mudar en forma Vasuki, pues mudar en forma humana resulta especialmente incómodo. El proceso de muda lleva varios días, un período durante el que la serpiente cambiante se encuentra muy comprometida; se encuentra en gran parte ciega y sorda a medida que la piel que recubre sus ojos y sus "oídos" comienza a desprenderse. Durante ese período una de las compañeras de Nido de la Nagah actúa como protectora, proporcionando alimento a la serpiente cambiante que está mudando. La otra actúa como Maestra del Rito, realizando una plegaria de purificación sobre la Nagah que muda cuatro veces al día: al amanecer, al mediodía, durante el crepúsculo y a medianoche. La protectora se ocupa de las necesidades de su compañera en muda, trayéndole comida, agua y cualquier cosa que pueda necesitar. Sin embargo, a la protectora se le prohíbe tocarla, eso sólo puede hacerlo la Maestra del Rito, que básicamente ayudará a su compañera a despojarse de su piel vieja y a tranquilizarla cuando despierte del sueño confundida e incapaz de ver ni oír.

La muda es uno de los motivos de las desarrolladas habilidades de cooperación e interdependencia entre las Nagah; cada serpiente cambiante pasa un tiempo indefensa y cuidando de sus compañeras de Nido cuando llega el momento. Es un proceso que enseña responsabilidad y confianza a los miembros de un Nido.

Considerado uno de los Samskara más importantes de las Nagah, Mudar el Pasado cumple muchas funciones. La más importante es que ayuda a impedir que la Nagah se desequilibre demasiado hacia alguno de los miembros de la Tríada. Este Samskara actúa como un Rito de Purificación personal. Cualquier nivel excesivo de vinculación a cualquiera de los miembros de la Tríada es arrancado con la piel, asumiendo que la Nagah esté dispuesta a dejar ir esa energía afiliada.

Además, examinando la piel arrancada las compañeras de Nido de la Nagah son capaces de descubrir, si es así, hacia qué miembro de la Tríada se ha desequilibrado en exceso su compañera. Si la Nagah se encontraba secretamente vinculada al Kaos, su piel revela marcas aleatorias caóticas en lugar de hermosas marcas simétricas. Por otra parte, la piel mudada de una serpiente cambiante con excesiva lealtad a la Tejedora, es demasiado precisa y simétrica, con una apariencia estéril, fría y casi tecnológica. La piel de una Nagah que simpatiza con el Wyrm es más oscura y frágil de lo normal, además de algo viscosa. Mirando profundamente la piel mudada de una compañera de Nido, las otras dos pueden conseguir información de cualquier desequilibrio al que deban estar atentas durante el año siguiente. Una Nagah que se desequilibra hacia el mismo miembro de la Tríada durante dos años seguidos por lo general es vigilada muy estrechamente por sus compañeras de Nido y se le impide que siga relacionándose más con ese miembro de la Tríada.

Mudar el Pasado también tiene también tiene efectos importantes cuando la Nagah vuelve a asumir la forma Balaram. Los tatuajes, quemaduras, bronceado y la mayoría de las cicatrices desaparecen, dejando la piel de la Nagah suave y sin marcas.

Sistema: La Maestra del Rito invoca espíritus de protección al amanecer y al crepúsculo y espíritus de purificación a mediodía y a medianoche durante los días que dure el proceso de muda. Los jugadores que quieran una experiencia intensa de interpretación puede interpretar toda la muda; alternativamente los jugadores pueden hacer dos tiradas para determinar el resultado del Samskara.

Para ayudar a que la Nagah que muda se libre de elementos negativos que pueda haber desarrollado durante el año pasado, la Maestra del Rito tira Carisma + Rituales para invocar a un espíritu que deshaga o corte cualquier hebra negativa conectada con la serpiente que muda. Cada éxito cancela un éxito obtenido por cualquier enemigo que le haya lanzado magia perjudicial a largo plazo (maldiciones, posesión, control mental u emocional, vínculos de sangre o sangre de vampiro, heridas espirituales y otros efectos similares). Los éxitos que queden, obtenidos por cualquier oponente, serán los primeros en ser deshechos la próxima vez que la Nagah mude.

La segunda tirada determina cualquier desequilibrio en la serpiente cambiante. La Maestra del Rito tira Percepción + Rituales para determinar lo capaz que es examinando y leyendo la piel mudada de su compañera de Nido.

Primera Gloria

Nivel Dos

El primer asesinato de una Nagah es un momento glorioso, y este Samskara celebra la nueva posición de la Nagah en la vida como una agente funcional de Gaia. Habitualmente las compañeras de Nido de la joven Nagah observan muy de cerca su primer asesinato, vigilando cualquier señal de ansiedad, duda, mal juicio, sadismo o una alegría excesiva en el acto de matar. Suponiendo que la misión salga bien, el Nido se reúne y las compañeras de la nueva asesina señalan las cosas que hizo correctamente y todas las lecciones que debe aprender de su primera muerte. Después el Nido entona un manta de celebración y agradecimiento.

Sistema: Si la neófita ha gastado Fuerza de Voluntad durante el proceso de asesinato, la recupera toda durante la celebración de este Samskara.

Rito de la Bendición del Comienzo

Nivel Dos

Cuando un Nido comienza una misión nueva, la Maestra del Rito dirige a sus compañeras en la entonación de un poderoso mantra rítmico que eleva la moral del Nido. Aunque el contenido exacto del mantra varía de un lugar a otro, siempre enfatiza el poder, discreción y astucia de las Nagah.

Sistema: La Maestra del Rito tira Carisma + Rituales. Si la moral del Nido es buena en general, la dificultad es de 5. Si el Nido se encuentra en gran parte neutral, la dificultad es 6, y si la moral del Nido no es buena (por ejemplo, si la última misión salió mal), entonces la dificultad es de 8. Mientras la Maestra del Rito obtenga un éxito, cada Nagah del Nido obtiene un punto temporal adicional de Fuerza de Voluntad (aunque supere la puntuación normal de Fuerza de Voluntad) para utilizar en algún momento durante la misión. Si la Maestra del Rito obtiene 5 o más éxitos, cada Nagah del Nido recibe dos puntos temporales de Fuerza de Voluntad. Si la Fuerza de Voluntad adicional no se invierte en la misión, se desvanece cuando es completada.

Vínculo del Nido

Nivel Dos

Uno de los Samskara más serios celebrados por las Nagah, el ritual del Vínculo del Nido une a dos o tres serpientes cambiantes y las convierte en compañeras de Nido durante toda su vida. Las tres Nagah que van a unirse se presentan ante la Corona local e intercambian votos de amistad, protección, apoyo mutuo y rigurosa honestidad. Mientras dura la existencia del Nido, las serpientes cambiantes unidas por este Samskara interactúan como amigas íntimas, familia, camaradas, amantes y protectoras mutuas en momentos de necesidad, y como un equipo muy hábil de asesinas.

El vínculo entre las serpientes cambiantes de un Nido debe ser muy intenso para mantenerlo unido y organizado a lo largo de la vida de sus componentes. Se asume que todas las Nagah de un Nido con el tiempo experimentarán entre sí todo tipo de amistad, amor y respeto. También se asume que experimentarán todo tipo de frustración, ira y resentimiento entre ellas, como cualquiera que participe en una relación íntima. El Samskara del Vínculo del Nido ayuda a asegurar de que el lazo de unión entre las Nagah será más fuerte que las fuerzas que actúen contra su integridad.

Los Vínculos de Nido deben ser realizados por la Corona que gobierne un lugar, o en raros casos, por las Sesha.

Castigar el Ataque Impropio

Nivel Tres

Las serpientes cambiantes se toman su misión muy en serio. Se les ha dado un poder considerable para matar, y los Wani esperan que utilicen ese poder con responsabilidad. El mal uso del poder de las Nagah, especialmente para matar al individuo equivocado se considera una incompetencia seria y una ofensa grave a los Wani. Las serpientes cambiantes tienen cierta libertad en la ejecución de su deber, pero cualquier Nagah que mate a la víctima equivocada y permita que escape el verdadero objetivo en más de una ocasión será castigada.

Las Sesha aguardan hasta el regreso del Nido, y en ese momento realizan sus acusaciones. La serpiente cambiante ofensora recibe la oportunidad de presentar circunstancias atenuantes. Se espera que el Nido de la acusada defienda a su compañera -teniendo en cuenta la naturaleza unida de los Nidos Nagah, sería extraño que no lo hiciera. Si la acusada es absuelta, es libre de marcharse, aunque su futura actuación será vigilada.

Si la acusada es encontrada culpable de dos o más asesinatos impropios, se marcará un círculo sobre su corazón, una señal del lugar en que la lanza deberá golpear si repite su ofensa. La marca del círculo es un emblema de incompetencia y marca a quien lo lleva como alguien digno de lástima y en desgracia. El aspecto más difícil de llevar la marca es soportar la desgracia que cae sobre todo el Nido de la serpiente cambiante que lo lleva.

Sistema: Las Nagah no tienen un sistema formal de Renombre, ni este castigo tiene efectos de juego. Sin embargo, todos los que se asocien con la Nagah marcada, desde la prole de los Wani a su propio Nido, la tratarán como alguien caído en desgracia hasta que se redima. Subir de Rango resulta casi imposible mientras se lleve la marca de la vergüenza.

Nombrar el Objetivo

Nivel Tres

Entre los Samskara más místicos, Nombrar el Objetivo se realiza cuando el objetivo está preparado para realizar su siguiente asesinato. Cuando todo lo

relacionado con la última misión ha quedado atrás, las Nagah se reúnen cerca de un río o de una habitación oscura, unen sus manos y entonan un mantra prolongado de invocación a los Wani. Cuando se invocan de la manera correcta, los Wani son capaces de proporcionar información, visiones y fragmentos de sabiduría sobre el siguiente objetivo del Nido. Idealmente, este Samskara también revela las trasgresiones del objetivo contra Gaia, su paradero y posiblemente otros hechos relevantes para la investigación de las Nagah.

Sistema: El Nido se reúne y todos sus miembros tiran Percepción + Rituales, dificultad 7, acumulando todos los éxitos obtenidos. Cinco éxitos revelan el nombre del objetivo y una visión rápida de su rostro. Con siete éxitos los Wani también proporcionan información sobre el paradero del objetivo. Nueve éxitos también revelan la naturaleza de su trasgresión. Si el Nido acumula doce éxitos o más, los Wani añaden fragmentos especialmente jugosos de información -el paradero exacto del objetivo, toda su identidad, la naturaleza precisa de su trasgresión, viajes frecuentes, aliados comunes o información aleatoria que ayudará a las Nagah a cumplir con éxito su misión.

Sati

Nivel Tres

Nada le importa más a una serpiente cambiante que su Nido. Si alguna vez una Nagah pierde a sus compañeras de Nido al servicio de Gaia, muchas creen que no queda nada que hacer salvo seguirlas en la muerte con la esperanza de que el Nido pueda volver a reunirse con el próximo giro de la Rueda. El Sati es un suicidio ritualizado que sólo puede ser realizado por una Nagah que en primer lugar, ha perdido a todas sus compañeras de Nido mientras llevaba a cabo su misión principal, y en segundo lugar, que ha completado el asesinato que el Nido estaba llevando a cabo cuando sus compañeras murieron. En los tiempos modernos este rito es rechazado, pues la verdad es que no se puede prescindir de ninguna Nagah, pero todavía sobrevive.

Al contrario que la mayoría de Samskara, el ritual no utiliza mantras, sino que se realiza en un completo silencio. Primero la Nagah realiza el Shraddha por sus compañeras de Nido muertas. Cuando ha terminado esos ritos, la superviviente construye su propia pira funeraria. Algunas construyen balsas de madera para que sus cenizas puedan unirse a las de sus compañeras de Nido en el río cuando la pira haya terminado de arder. La serpiente cambiante enciende la pira, y mientras comienza a arder, sube a lo alto y entra en un estado profundo de meditación concentrándose en buscar las almas de sus compañeras de Nido perdidas. Se cree que el alma de la Nagah deja su cuerpo antes de que las llamas la alcancen.

Sistema: La Nagah tira Percepción + Rituales mientras entra en un trance para unirse a sus compañeras de Nido. Mientras la serpiente cambiante consiga por lo menos un éxito, es capaz de trascender su cuerpo antes de sentir el calor de las llamas. Salvo circunstancias inusuales, tres éxitos suelen ser suficientes para permitir a la Nagah descubrir a dónde han ido las almas de sus compañeras de Nido, y con cinco éxitos, aunque no hay garantía, facilitar que su espíritu regrese tan cerca de ellas como el destino pueda conseguir.

Shraddha (Ritos por los Difuntos)

Nivel Tres

La estrecha naturaleza de los Nidos Nagah hace que perder a una compañera sea insoportable y doloroso. Es como si las supervivientes hubieran perdido una amante, una hermana y su mejor amiga todo a la vez. Por esa razón ocurre a menudo que si un miembro del Nido muere cumpliendo su deber, las dos supervivientes lucharán con más brío, esperando vengar a su compañera o morir en el intento. El Shraddha o el rito de difuntos de las Nagah, es uno de los ritos más imbuidos emocionalmente del pueblo serpiente. Sin embargo, un extraño nunca lo sospecharía.

Idealmente el Shraddha es realizado por las dos supervivientes de un Nido, aunque puede ser realizado por una, si sus dos compañeras han muerto, aunque en esos casos el Shraddha es seguido casi siempre por el Sati de la superviviente. Una superviviente se sienta delante de la cabeza de la difunta en forma Balaram mientras la otra se enrosca en forma Vasuki a sus pies. La Nagah con forma humana silenciosamente entona un mantra de pérdida mientras la Vasuki sisea suavemente. El mantra se traduce aproximadamente como "La mejor parte de nosotras se ha ido."

Cuando el mantra se ha repetido hasta que las palabras pierden su significado, las dos Nagah entregan el cadáver al abrazo del río y de inmediato se vuelven de espaldas para no prolongar lo que ha terminado formalmente. Éste es el único Samskara donde a las Nagah no sólo se les permite mostrar sus emociones, sino que se las anima a hacerlo, hasta el momento en que el cuerpo es entregado al río.

Las Nagah que residen en climas desérticos pueden llevar el cuerpo hasta un cañón y dejarlo caer o construir un dakhma o "torre del silencio" donde el cuerpo es dejado expuesto a los elementos y a las aves carroñeras. En otros lugares el cuerpo puede ser colocado en una pira y quemado. Los detalles varían, pero la esencia del Samskara no.

Sistema: El propósito del Shraddha es experimentar todo el dolor, tristeza y pérdida por la compañera de Nido perdida en un poderoso momento de catarsis. Experimentando el dolor del momento tanto como sea posible, las Nagah creen que es más fácil dejar ir a su compañera mientras envuelven su alma con una oleada de emoción que la honrará y sustentará hasta su siguiente encarnación. Como ocurre con la Reunión por los Difuntos de los Garou, el Shraddha posiblemente haga más fácil contactar con el espíritu mediante el Trasfondo: Ancestros. Sin embargo, salvo circunstancias

extraordinarias, hacerlo se considera problemático, pues sugiere que las supervivientes mantienen una insana conexión con la difunta.

Conclusión

Nivel Cuatro

El Samskara: Conclusión se celebra después de completar un asesinato y como una forma de reflexionar por qué la muerte fue necesaria y por lo tanto reafirmar la justicia de las acciones de las Nagah. La Maestra del Rito destila la esencia de los crímenes de la víctima contra Gaia o contra el Dharma mediante un mantra relativamente sencillo que los miembros del Nido repiten hasta que las palabras pierden su significado, momento en que la Maestra del Rito interrumpe el mantra y pronuncia la frase final, que se traduce como: "El castigo fue necesario. El castigo fue cumplido. Ahora el castigo ha terminado. Que su siguiente vida sea mejor empleada."

Investidura

Nivel Cuatro

Antes de matar por primera vez en el nombre de Gaia, la joven Nagah debe prepararse cuidadosamente para imponer la muerte u otras formas de justicia severa. En efecto, este Samskara inviste a la Nagah con el derecho de asesinar (o castigar de otras maneras) a los enemigos de Gaia mediante cualquier medio necesario.

Este Samskara puede ser realizado por cualquier miembro de Rango adecuado del Nido de la serpiente cambiante novata, aunque en ocasiones es realizado por las Sesha, especialmente en los casos en los que una joven Nagha muestra un potencial y juicio extraordinarios o cuando se acaba de formar un Nido nuevo de jóvenes Nagah.

La Maestra del Rito, en versos métricos elogia el buen juicio de la postulante, su discreción y su talento en las artes del asesinato, razonando por qué es una elección adecuada para ser una ejecutora de Gaia. Si es posible, la Maestra del Rito recuerda ejemplos de juicios extraordinarios o de acciones justas de las vidas pasadas de la postulante.

Aunque casi nunca ocurre que una postulante sea encontrada indigna de la confianza de Gaia (después de todo, todas las Nagah son dignas), algunas candidatas pueden ser rechazadas de la Investidura debido a situaciones de mal juicio, discreción o sutileza insuficientes, muertes inapropiadas, o una vida pasada especialmente deshonrosa. En esos casos la única vía que le queda a la postulante (asumiendo que quiera el respaldo legítimo de Gaia) es esperar un año entero, durante el que debe demostrar un juicio ejemplar, buen carácter y sentido, y después ofrecerse de nuevo para ser considerada como postulante a la Investidura.

Sistema: La Maestra del Rito tira Carisma + Rituales para invocar a un espíritu representante de Gaia. Cuatro o más éxitos indican que un avatar de la propia Gaia acude a la llamada. El espíritu mide el juicio, dedicación y responsabilidad de la serpiente cambiante y en función de su estimación, inviste a la Nagah con el derecho y la libertad de tomar vidas sin consecuencias. Sólo a las serpientes cambiantes más desequilibradas o irresponsables se les niega la Investidura, y pueden volver a pedirla cada año después de la muda.

Las serpientes cambiantes que desafían a Gaia e intentan actuar como asesinas sin Investidura reciben una penalización de -2 a todas sus tiradas hasta que dejen esa actitud o reciban la Investidura con éxito.

Los Ojos de la Madre Río

Nivel Cuatro

Muy similar al Rito Garou: La Madriguera del Tejón, los Ojos de la Madre Río permiten a la Nagah ver lo que ocurre a lo largo de la ribera de un río (y en el agua) a una larga distancia. Las Nagah realizan este Samskara para cazar a sus víctimas, para explorar territorio desconocido y para descubrir si un río está siendo profanado.

La Maestra del Rito canta un mantra de iluminación y debe estar en contacto con el río a través del que extiende sus sentidos; una parte importante de la cola, la mano, el pie u otra parte de la serpiente cambiante debe estar sumergida. Algunas Nagah prefieren realizar este Samskara mientras están nadando en el río, contemplando la superficie plateada del agua.

Sistema: El jugador tira Percepción + Rituales contra el nivel de dificultad marcado más abajo. Cada éxito permite a la Nagah hacer una pregunta respecto a lo que ocurre a lo largo del río. La dificultad se incrementa a medida que la Nagah quiere ver más. Un fallo significa que la serpiente cambiante no ve nada, mientras que un fracaso muestra lo que quiere ver, al margen de la verdad.

Área	Dificultad
10 metros	5
250 metros	6
500 metros	7
1 km	8
10 km	9

Sannyasa

Nivel Cinco

Cuando una Nagah ha alcanzado una edad en la que cree que ya no puede cumplir debidamente el deber de Gaia -y un sorprendente número de serpientes cambiantes son lo bastante ingeniosas y sutiles para saberlo- puede recibir el ritual de la Sannyasa (renuncia) y dejar el servicio a Gaia durante el resto de su existencia.

A lo largo del Samskara, la serpiente cambiante recuerda con precisión a sus compañeras de Nido (y posiblemente también a las Sesha) cómo ha servido a Gaia. Entrega una lista cronológica de los enemigos de Gaia que murieron por su mano y recuerda todas las historias que ha acumulado durante su larga vida como

asesina. A continuación la serpiente cambiante se recluye lejos, en algún lugar aislado junto a un río y habla con los Wani y por lo general con un avatar de la propia Gaia. Los representantes espirituales de Gaia aceptan la "dimisión" de la Nagah y la bendicen con salud y bienestar. A cambio la serpiente cambiante jura regresar al servicio de Gaia si es convocada si alguna vez recupera su vitalidad anterior.

La Nagah realiza sus propios ritos fúnebres, se sumerge en el río (o simplemente se adentra en el desierto, la selva o cualquier lugar adecuado y deja la sociedad para vivir como un asceta -ungida de cenizas, viviendo bajo los árboles y alimentándose sólo de lo que puede recoger o que le es dado. Las Sannyasin a menudo deciden vivir el resto de sus vidas en forma Vasuki, pues la vida de ascetismo es más fácil como serpiente. Las Sannayasin raramente se asientan en lugares civilizados, aunque algunas Nagah ancianas pueden preferir una aldea en particular y tomarla bajo su protección. Sin embargo, cualquiera que crea que una Nagah anciana es una presa fácil resulta dolorosamente sorprendido -a menudo, de manera letal; subestimar la astucia mortífera de una asesina veterana, incluso en sus últimos años de vida es una forma segura de morir.

Muchos Nidos están formados por Nagah de una edad similar, así que no es infrecuente que todo un Nido de Nagah realice el Samskara Sannyasa al mismo tiempo.

Sistema: Sólo las Nagah que están especialmente debilitadas por la edad o las heridas recibidas (por ejemplo, que han perdido uno más puntos de Atributos Físicos debido a la edad o la enfermedad) pueden realizar honorablemente la Sannyasa. Cuando la serpiente cambiante ha contado todas sus historias (lo que puede llevar literalmente días si se trata de una vida especialmente interesante), le dice adiós a su Nido (a menos que renuncien también). Entonces busca un lugar tranquilo junto a un río (o lejos de los demás en cualquier caso) e invoca a los espíritus con los que tiene que hablar. El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Rituales. Uno o más éxitos invocan a los Wani mientras que 3 o más éxitos permiten a la serpiente cambiante atraer la atención de la propia Gaia. En esencia, la Nagah solicita formalmente liberarse de su deber a Gaia. Suponiendo que la serpiente cambiante se encuentre en buena posición frente a las Sesha, los Wani y Gaia y suponiendo que jure regresar al servicio de Gaia si la situación cambia o si es necesario, por lo general es liberada de su deber a Gaia. Los espíritus la bendicen con buena salud y cuando llegue el momento, una muerte tranquila.

Cuando los espíritus se marchan, la Nagah realiza su propio Shraddha para señalar su ruptura con su antigua vida y se marcha para convertirse en leyenda.

Si la Nagah recupera su antiguo vigor, ya sea mediante el Don: Mudar los Años o cualquier otro medio, los Wani lo sabrán y esperarán que vuelva a ocupar su papel como asesina de Gaia, con un Nido nuevo si es necesario.

Tormento del Traidor

Nivel Cinco

Aunque asesinar a los enemigos no les causa incomodidad, a las Nagah no les gusta la tortura. Les resulta una manifestación de poder mal utilizado y ofende sus serenas sensibilidades. Sin embargo, las serpientes cambiantes no toleran la traición. La perfidia deliberada es un pecado mucho más grave que asesinar al pueblo serpiente y uno que requiere el peor de los castigos. Este Samskara invoca a espíritus del dolor para que atormenten, enloquezcan y finalmente maten al traidor.

La Maestra del Rito comienza leyendo una descripción precisa de los actos del traidor. Entonces mira al traidor a los ojos, le explica lo que le va a ocurrir, de nuevo le explica por qué, le desea una vida más sabia y mejor en su siguiente encarnación y entonces invoca a los espíritus del dolor con un mantra feo y gutural. Cuando los espíritus del dolor han ejecutado su deber, la Maestra del Rito realiza un Samskara de redención para liberarse del mal karma provocado por semejante crueldad.

Aunque este Samskara se utiliza casi exclusivamente sobre otras Nagah (y es extremadamente raro), el Tormento del Traidor puede realizarse sobre cualquier objetivo cuya violación de confianza haya sido tan grave como para merecer semejante castigo.

Sistema: El jugador de la Maestra del Rito gasta un punto permanente de Gnosis y tira Carisma + Rituales. Cada éxito indica un día completo de la tortura más perfecta que un espíritu desatado del dolor puede realizar. Unos segundos después de que la Maestra del Rito haya terminado de pronunciar la última sílaba del mantra, el castigo de la víctima comienza, y su sistema tractointestinal se vacía de manera violenta y descontrolada por ambos extremos. La víctima es sacudida con dolores físicos, mentales y emocionales tan extremos que cualquier pensamiento coherente se vuelve imposible, y debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad cada turno para no retorcerse en posición fetal. La víctima gana un Trastorno por cada día que sufra semejante tormento. Aunque los espíritus del dolor sean rechazados (mediante exorcismos, expulsiones, objetos sagrados, etc.) antes de que la víctima muera, los Trastornos son permanentes a menos que se utilicen medios sobrenaturales para eliminarlos. El curandero potencial debe obtener más éxitos que la Maestra del Rito para retirar un Trastorno, y cada Trastorno debe ser curado por separado.

En la agonía y locura causada por este castigo, se sabe que las víctimas devoran sus brazos hasta el codo, se tragan la lengua, y se arrancan la piel y los músculos de sus huesos utilizando sus garras. Los músculos de la víctima llegan a ser arrancados con tanta fuerza que rompen los huesos como si fueran cerillas. El daño físico

se agudiza según el ritmo que la Maestra del Rito decida, aunque por defecto son dos niveles de daño contundente por día. El proceso puede acelerarse hasta causar tres niveles de daño agravado por hora, o reducido para que la víctima sólo sufra un nivel de daño contundente a la semana. Si una víctima de la traición lo solicita, este Samskara puede ser realizado como un ritual extendido, permitiendo semana tras semana de dolor y terror.

Los espíritus del dolor que ejecutan este rito son relativamente poderosos y están lejos de ser estúpidos. Si la víctima es completamente inocente de todos los males de los que se la acusan, el Samskara no le hace absolutamente nada. Además, si la víctima es completamente inocente y la Maestra del Rito fracasa, los espíritus del dolor la toman a ella en lugar de la víctima.

Méritos y Defectos

Los Méritos y Defectos son un sistema opcional presenta en la Guía del Jugador de Hombre Lobo. No son adecuados para todas las Crónicas y los jugadores deberían asegurarse de decidir con su Narrador si son permisibles o no para la Crónica en cuestión.

Conocido Espiritual (Mérito de 2 o 4 puntos)

Por alguna razón un espíritu ajeno a las cortes de los Wani ha decidido que le gustas. Quizás te haya confundido con otro Khurah; quizás uno de tus ancestros fue importante para él en otra vida. Cualquiera que sea la razón, tu amigo espíritu ha aceptado ayudarte como si tú y él compartierais los términos del Pacto. Si le ofreces el Chiminaje adecuado, responderá a tus ritos de invocación, te enseñará Dones que no pertenecen a las Nagah (aunque no a un coste reducido, pues aprender Dones de otras fuentes que no sean los Wani te sigue resultando difícil) y otros favores similares. Deberías discutir cómo es este espíritu con el Narrador. El Mérito de 2 puntos indica que tu conocido es un Gaflino; el Mérito de 4 puntos indica un Yaglino amistoso. Tu conocido no extenderá deliberadamente tus secretos, aunque podría verse obligado a hacerlo. En ningún momento desafiará a sus superiores por ti -vuestra amistad no llega tan lejos.

Visión de Infrarrojos (Mérito de 4 puntos)

Eres capaz de detectar fuentes de calor en tu área inmediata sintiendo la radiación infrarroja que emiten. El alcance de este sentido es relativamente corto (unos 16 m), y no puedes acceder a este sentido en forma Balaram. Sin embargo, este sentido puede darte una ventaja en operaciones nocturnas (mientras tu objetivo no sea de sangre fría o un no muerto).

Este Mérito sólo es apropiado para las Nagah con parientes de la subfamilia de los Crotalinae (víboras de foseta, serpientes de cascabel, víboras punta de lanza y serpientes mocasín); otras serpientes venenosas no tienen este sentido.

Cruzar de Lado (Mérito de 6 puntos)

Tu conexión con la Umbra es más intensa que la de la mayoría de las Nagah. Eres capaz de cruzar de lado como hacen los Garou, atravesando la Celosía sin necesidad de tu Ananta.

Mnesis (Mérito de 7 puntos)

Los Mokolé insisten en que existe un vínculo especial entre los Hijos del Dragón y las Nagah; de hecho varias leyendas Mokolé afirman que en el pasado las Nagah también fueron Mokolé. Las Nagah rechazan esas historias, pero no rechazan las conexiones entre los espíritus dragón Wani y el espíritu de Dragón. Tu existencia enturbia todavía más el agua, porque por alguna razón inexplicable, eres capaz de utilizar una pequeña brizna de Mnesis, la memoria racial del Pueblo Dragón.

Para acceder correctamente a esos recuerdos, la Nagah debe entrar en trance y el jugador debe tirar Fuerza de Voluntad, dificultad 8. Cada éxito extiende el trance durante un minuto, revelando más información. Los eventos descritos pueden tener algo que ver o no con la situación actual, aunque casi siempre tienen algo importante que ver con las Nagah. La Nagah puede recordar acontecimientos que tuvieron lugar hace un siglo, y sólo los eventos que le ocurrieron a un ancestro; cualquier otra cosa es el terreno de los Mokolé. Incluso así esta habilidad puede resultar especialmente útil para descubrir conocimiento que de otra forma estaría perdido.

En Gran Parte Sordo (Defecto de 1 punto)

El mal oído de tu herencia ofidia se ha extendido a la mayoría de tus formas. Estás completamente sordo en forma Azhi Dahaka, Kali Dahaka y Vasuki, tus tiradas de Percepción para escuchar algo en forma Silkaram reciben +3 a la dificultad en incluso en forma Homínida tus tiradas de audición reciben +1 a la dificultad.

Mal Auspicio (Defecto de 1 o 3 puntos)

Fuiste desafortunado y mudaste tu Primera Piel en una estación distinta a la que naciste. Para la mayoría de las Nagah simplemente es mala suerte, pero en tu caso es todavía peor. No puedes adquirir tus Dones de Auspicio a coste reducido; todos los Dones de Auspicio se consideran "Auspicio ajeno" para los propósitos de gastar experiencia y adquirirlos.

Si eliges la versión de 3 puntos de este Defecto no sólo sufres la penalización mencionada, sino que también te molestan los impulsos y deseos en conflicto. La dificultad de todas tus tiradas de Fuerza de Voluntad se incrementa en +1, y también tienes problemas para recuperar Fuerza de Voluntad. No recuperas toda tu Fuerza de Voluntad al final de la historia como es normal, siempre comienzas la historia con un punto de Fuerza de Voluntad menos.

Veneno Débil (Defecto de 2 o 3 puntos)

Para tu vergüenza, tu veneno carece de la potencia espiritual que debería haber sido tu legado de nacimiento. Aunque la dosis sigue siendo lo bastante fuerte como

para incapacitar a un enemigo, tu mordisco carece de la fuerza para derrotar a oponentes poderosos. Tu Nido puede considerarte una molestia en combate y asignarte otras tareas a menos que encuentres alguna manera de compensar este Defecto.

La versión de 2 puntos de este Defecto indica que tu veneno causa daño letal, y no causa daño a los vampiros y otras criaturas no muertas. La versión de 3 puntos indica que tu veneno causa daño contundente (sólo a oponentes vivos) y la verdad sea dicha, no sirve para mucho más que aturdir a un oponente durante un breve período de tiempo.

Sin Colmillos (Defecto de 4 puntos)

Antes de que mudaras tu Primera Piel, fuiste capturado y te arrancaron tus colmillos, posiblemente para convertirte en el compañero involuntario de un encantador de serpientes o algún otro tipo de artista. Aunque semejante daño a menudo provoca una muda prematura de la Primera Piel, en tu caso no aprendiste a cambiar de forma hasta después de haber curado tus heridas. Como resultado, no tienes colmillos en ninguna forma, y no puedes hacer ataques de mordisco ni inocular veneno. En forma Vasuki te encuentras indefenso, y posiblemente tengas dificultades para conseguir alimento. Ningún Don curará este daño -debes confiar en tus garras, armas o ingenio para cumplir tu misión como Nagah.

Este Defecto sólo es apropiado para las vasuki, aunque un Narrador puede permitir a un personaje de otra raza tomarlo mientras el jugador ofrezca una razón válida de por qué la Nagah carece permanentemente de colmillos.

Fetiches

Por razones obvias, las Nagah sufren una ligera desventaja cuando se trata de crear Fetiches. Sólo un número limitado de espíritus responderán a los ritos de atadura de las Nagah -para crear un Fetiche la Nagah debe invocar a un espíritu de la prole de los Wani, o a un elemental armonizado con su Auspicio. Incluso con estas limitaciones las Nagah, con su amor por elaborar objetos hermosos, han diseñado bastantes Fetiches a lo largo de los milenios.

Yantra

Nivel 1, Gnosis 6

Un yantra es un diagrama complejo, radialmente simétrico, también llamado mandala, que representa todo el universo de manera simbólica. El yantra se diseña para que sirva como foco de meditación que atraiga la mente hacia el punto central, llamado bindu. Activando el Fetiche y meditando sobre el bindu durante tres turnos, el propietario del yantra puede descubrir exactamente cuál es su posición en el universo. Si se encuentra en la lejana Umbra, puede necesitar meditar hasta diez turnos, pero al final de ese tiempo sabrá como regresar a un lugar más familiar (aunque el yantra no le ayuda a llegar hasta allí).

Para crear un yantra es necesario dibujar un complejo mandala sobre la piel de un animal de algún tipo y vincular en el dibujo un espíritu de conocimiento.

Cascabel Espiritual

Nivel 2, Gnosis 6

Este sencillo objeto es sólo un cascabel de serpiente atado con tendón a un hueso largo de cualquier animal de tamaño medio. Cuando se activa y sacude, el Cascabel Espiritual provoca que todos los espíritus en un radio de 10 metros se queden paralizados de miedo durante un turno por cada éxito de activación. Los espíritus de Gnosis 7 o más pueden hacer una tirada enfrentada de Gnosis contra el portador del cascabel para huir.

Para crear un Cascabel Espiritual, se debe encontrar el cascabel de una serpiente de cascabel vieja, preferiblemente de 7 años o más. Si una serpiente es herida o muerta para conseguir el cascabel, el Fetiche no funcionará. El cascabel se ata al hueso para que pueda sonar libremente. Entonces la Nagah vincula a un espíritu apropiado de la prole de los Wani en el cascabel.

Bufanda del Estrangulador

Nivel 3, Gnosis 7

Los asesinos más famosos de la India eran los Thuggee, conocidos por estrangular a sus víctimas con hermosas bufandas de seda. Las Nagah los observaban, asimilaron sus mejores tácticas y las mejoraron. Este Fetiche consiste en una hermosa bufanda cuidadosamente tejida, por lo general en seda, que se envuelve con fuerza en torno al cuello de la víctima, estrangulándola. Cada turno que la bufanda estrangule a la víctima, causa un número de niveles de salud de daño contundente igual a la Gnosis de su propietario. Cuando se activa la bufanda tiene una Fuerza efectiva (para impedir que sea desatada) de 5, una Resistencia de 3 y 6 niveles de salud.

Para crear una Bufanda del Estrangulador, la Nagah debe tejerla personalmente con hebras de seda, lo que requiere una tirada de Inteligencia + Pericias, dificultad 9. Este proceso se representa mejor con una tirada extendida; la serpiente cambiante puede hacer una tirada cada día que trabaje en la bufanda. Cuando alcance los 7 éxitos, la bufanda está terminada. La Nagah debe vincular un apropiado espíritu servidor de los Wani en la bufanda. Es posible vincular un espíritu en una bufanda que la serpiente cambiante no haya tejido por sí misma, pero incrementa la dificultad de la atadura en +2.

Joya del Espíritu del Río

Nivel 3, Gnosis 7

Cuando el propietario de este Fetiche lo arroja en una superficie natural de agua y pronuncia el nombre del espíritu de su interior, el elemental se manifiesta y se le puede pedir que realice algún servicio para el propietario de la joya, incluyendo remolcar un barco, remojar a un enemigo, o expulsar a un pez peligroso. El elemental

no se pondrá en peligro por el propietario del Fetiche. El elemental permanece durante una escena o el tiempo suficiente para completar una tarea, lo que sea más breve. Cuando termina la tarea, el elemental vuelve a la joya, que salta del agua y vuelve a las manos de su propietario.

Tratar mal al elemental posiblemente provocará la pérdida de su servicio y se niegue a devolver la joya a manos de su antiguo propietario.

Crear uno de estos Fetiches requiere vincular un elemental de agua en una piedra preciosa transparente de algún tipo, preferiblemente un zafiro, aunque la aguamarina o incluso un cristal pulido de cobalto servirán.

Guirnalda de Calaveras

Nivel 4, Gnosis 7

Extremadamente rara, la Guirnalda de Calaveras es un Fetiche muy poderoso para el combate. Cuando se activa, el portador gana 5 puntos temporales de Rabia y le crecen dos brazos adicionales aparte de sus brazos normales.

Aunque es bastante fácil lucir una Guirnalda de Calaveras en las profundidades de la selva o el desierto, llevarla en lugares civilizados puede resultar más difícil y puede causar demasiados problemas. Los collares de calaveras (o de cabezas reducidas) son precisamente las cosas que llaman la atención de las autoridades, especialmente en la India, que intenta comportarse como un país del primer mundo.

Para crear una Guirnalda de Calaveras es necesario conseguir por lo menos 8 calaveras (las cabezas reducidas también pueden servir) de enemigos y unirlas mediante un lazo grueso de tendón. En esta terrible guirnalda debe vincularse a uno de los espíritus de guerra que sirven a los Wani.

Tambor de Damballa

Nivel 4, Gnosis 6

Las Nagah de África, del Caribe y del Sudoeste de Norteamérica han aprendido a crear estos Fetiches para atraer a sus víctimas. Aunque requieren más trabajo y son mucho menos sutiles que el Don: Invocar al Acusado, también tienen sus propias ventajas.

El tamborilero piensa en su víctima mientras toca el tambor con un ritmo primario. Si deja de tocar antes de que llegue el objetivo, el tambor pierde el control sobre ese objetivo para siempre. Tan pronto como el tambor comience a sonar, el objetivo, sin importar lo lejos que esté, hace todo lo que puede para llegar a la localización del tamborileo sin saber por qué (ni preocuparse). Aunque el principal impulso del objetivo es encontrar el lugar donde suena el tambor, no descuida su propio bienestar. Responder a la llamada del tambor no provoca que ignore su supervivencia. Puede arriesgarse a sufrir un poco de violencia para seguir su camino hasta el tambor, pero no se comportará de forma estúpida.

Aunque el Tambor de Damballa puede llamar a cualquiera desde cualquier parte, es más eficaz cuando

invoca a alguien que se encuentra en la misma región en general; puede llevarle mucho tiempo a un objetivo situado en Syracuse, Nueva York, preparar un viaje para llegar hasta Salvador de Bahía, Brasil (especialmente si no tiene pasaporte). Obviamente, los recursos del objetivo también pueden ser un límite.

Si el invocador no tiene ni idea de dónde podría estar el objetivo, haría mejor en prepararse para tocar el tambor continuamente durante semanas. Por suerte un Nido de Nagah que busquen al mismo objetivo pueden alternarse tocando para que el ritmo no se interrumpa (tira Destreza + Interpretación para controlarlo). Cada vez que un nuevo jugador tome el relevo, tiene que realizar una tirada de activación del Fetiche. Si falla la tirada, el objetivo se libera del control del tambor para siempre. Fracasar la tirada de activación rompe la almohadilla del tambor.

Los Tambores de Damballa son ruidosos. No hay forma de tocar discretamente un Tambor de Damballa. Si el tamborilero se encuentra dentro de un edificio, el ritmo resonará por toda la infraestructura, provocando rápidamente el enfado de los vecinos. Si el tamborilero se encuentra en la naturaleza, puede que el objetivo no sea el único que intente encontrar al tamborilero...

Dardo de Anulación

Nivel 5, Gnosis 7

Esta terrible arma consiste en un dardo hecho con hueso de pájaro, recubierto de polvo de oro y equilibrado con plumas de pavo real. Cuando el dardo deja la mano del lanzador, inmediatamente se vuelve invisible para todo el mundo salvo el individuo al que va dirigido. Cuando impacta en el objetivo, no puede ver ni sentir nada. Además, mientras el dardo esté clavado en la víctima, es incapaz de utilizar Gnosis y Rabia (y si es un vampiro es incapaz de utilizar su Reserva de Sangre).

Sentir el dardo es complicado, y se requiere una tirada de Percepción + Enigmas, dificultad 8.

Lo peor de todo es que, aunque sacar el dardo no provoca daño, todo el dolor que la víctima habría sentido de haberlo tenido clavado en la piel, estalla de una sola vez. Cuanto más tiempo haya permanecido clavado el dardo, más dolor sentirá. Aunque en este caso el dardo apenas causa daño real (daño contundente basado en la Fuerza del lanzador), el objetivo sufrirá penalizaciones por heridas como si hubiera sido herido durante varios turnos igual al número de turnos que el dardo estuvo clavado en su piel.

Amuletos

Aceite de Serpiente

Gnosis 5

El Aceite de Serpiente es un reconstituyente o tónico suave para las criaturas que poseen Gnosis o Areté. La criatura que beba el Aceite de Serpiente (que sabe horriblemente mal y tiene una textura similar a la flema y a los huevos crudos) tira su Gnosis y añade una cantidad de niveles de salud igual a la mitad de los éxitos obtenidos (redondeando hacia arriba, mínimo de 1). Quien bebe el aceite no obtiene beneficios si no se encuentra herido y la mezcla no es lo bastante poderosa para curar heridas agravadas.

Curiosamente, las criaturas sin Gnosis también creen que reciben los beneficios del Aceite de Serpiente (y por lo tanto sufren menos penalizaciones por heridas), pero no restauran ningún nivel de salud.

Para preparar Aceite de Serpiente es necesario exprimir aceite de ricino, linaza o semillas de calabaza y vincular al espíritu adecuado en la poción. Extrañamente, el Aceite de Serpiente, no contiene grasa ni fluidos de ofidios o de ningún otro animal.

Cenizas del Asceta

Gnosis 6

El folklore hindú está lleno de leyendas de hombres sabios, gurús y ascetas que vagan por la naturaleza sin vestir nada excepto cenizas. Este Amuleto refleja el poder espiritual de esa práctica. Cuando las cenizas se frotan sobre el cuerpo desnudo del portador, las Cenizas del Asceta le proporcionan una poderosa protección del daño y su piel adquiere un tono gris oscuro.

Cualquier parte del portador recubierta por las cenizas está protegida. Cuando la parte protegida es atacada con armas, los enemigos hacen la tirada de daño con una dificultad de 7 en lugar de 6. La protección de las cenizas no suele durar mucho, por lo general no mucho más que un combate intenso, pero una bolsa de Cenizas del Asceta por lo general contiene suficiente cantidad para recubrir el cuerpo tres o cuatro veces.

Para crear las Cenizas del Asceta se requiere reunir las cenizas de una pira fúnebre recién apagada y vincular a ellas un espíritu elemental.

Explotanubes

Gnosis 6

Disparar una de estas flechas hacia una nube de lluvia o tormenta provoca que la nube estalle y derrame su contenido en un período de tiempo relativamente breve. Estas tormentas son por lo general intensas y es posible que terminen inundando lugares llanos o tierras bajas. Cualquier fuego en el exterior de la zona afectada debe ser protegido de inmediato o la tormenta lo apagará. Suponiendo que haya suficientes nubes en el cielo, estas flechas resultan útiles para aliviar sequías. Las tormentas provocadas por estas flechas por lo general duran entre tres y cuatro horas dependiendo del tamaño de la nube.

Para crear un Explotanubes se necesita crear una flecha con una punta de turquesa o cuarzo y vincular a uno de los espíritus de la lluvia de los Wani (o un elemental de agua) en su interior.

Flecha del Rayo

Gnosis 6

Cuando arquero dispara la Flecha del Rayo directamente contra una nube de tormenta (no funcionará con nubes ligeras como los cirros) y especifica un punto general al alcance de su vista, de inmediato un rayo golpeará un punto del lugar especificado. Estas flechas no son tan precisas como para resultar muy útiles en combate, pero siguen sirviendo para otros usos.

Quien dispara la flecha tiene cierto control sobre el lugar afectado por el rayo (Órdenes como "golpea el lago" o "Golpea un lugar al otro lado del río" es factible, pero "Golpea a ese Garou" resulta demasiado específico. Sin embargo, si el Garou se encuentra en el lago o al otro lado del río, y resulta que es lo más elevado que se encuentra en el lugar, es completamente posible que el rayo pueda golpearlo). Por lo general el rayo puede ser dirigido para que golpee un lugar en un radio de unos seis metros del punto que el arquero decide como punto de impacto. Cualquier criatura golpeada por el rayo recibe entre uno y diez niveles de daño agravado.

Para crear uno de estos Amuletos, su creador debe fabricar una flecha con una punta de hierro y vincular a uno de los espíritus de tormenta de los Wani (o un elemental de aire) en ella.

Flecha de Veneno

Gnosis 6

Estas flechas son populares entre las Nagah, que las utilizan con frecuencia sin preocuparse de la posibilidad de envenenarse. Cuando la flecha daña a una criatura, el objetivo debe tirar Resistencia + Supervivencia, dificultad 8. Si el objetivo no consigue por lo menos un éxito, la flecha le causa cuatro niveles adicionales de daño letal, debido al veneno del espíritu de serpiente.

Si cualquiera que utiliza estas flechas no es una Nagah y fracasa, se corta y debe realizar una tirada de Resistencia para no envenenarse con su propia flecha.

Para crear una Flecha de Veneno, se debe fabricar una flecha con dos puntas separadas (o "colmillos"). Una punta de flecha con forma de luna creciente es el tipo más habitual que se utiliza en estas flechas. Entonces el creador vincula a uno de los espíritus de serpiente que sirven a los Wani en la flecha.

Polvo de la Inundación

Gnosis 4

Una pizca de Polvo de la Inundación provoca que el agua en un radio de 10 metros del usuario se alce 1.5 m por pizca. El polvo habitualmente surte efecto unos cinco minutos después de haberlo esparcido. El Polvo de la Inundación se puede utilizar para provocar que un río desborde su cauce o para que un río grande rebose una presa (dentro de lo razonable, no es muy probable que afecte a todo un mar o a uno de los Grandes Lagos, aunque podría funcionar sobre una ribera o una playa). Una bolsa de polvo por lo general contiene entre 5 y 10 dosis. No hace falta decir que dejar caer accidentalmente una bolsa de polvo en una superficie de agua puede provocar un desastre.

Para crear Polvo de la Inundación se debe tomar polvo del lecho seco de un río y vincular a un elemental de agua en él.

Bindhi

Una Bindhi es una pequeña joya que se luce en la frente sobre el ajna o chakra del tercer ojo. Cuando se lleva adecuadamente y se activa, estas joyas habitualmente incrementan la capacidad mental y la percepción. Las Bindhi místicas simplemente necesitan presionarse sobre el tercer ojo (en torno a unos 10 cm del puente de la nariz) donde permanecen colocadas por sí solas. Como sólo existe un tercer ojo, sólo se puede llevar una Bindhi al mismo tiempo.

La iconografía de la India muestra a muchos de los grandes dioses y héroes luciendo joyas en la frente, que se encuentran entre los Fetiches más habituales del país, así como en otros países del Lejano Oriente. A las Nagah les gustan especialmente las Bindhi porque les recuerdan la posición de realeza de las serpientes cambiantes en la India. En este libro sólo se presentan tres Bindhi de ejemplo, pero todo tipo de joyas que mejoren la mente y la percepción pueden ser creadas, descubiertas o ganadas. La duración de los efectos de la Bindhi es igual a un turno por éxito en la tirada de activación.

Bindhi de Surya

Nivel 1, Gnosis 6

Habitualmente esta joya consiste en un topacio o diamante. Cuando se lleva sobre el ajna y se activa de la manera adecuada, la Bindhi brilla con la luz pura y brillante del sol, iluminando cualquier lugar oscuro con la luz del día. Los vampiros atrapados en la luz de la Bindhi de Surya reciben daño como si recibieran la luz directa del sol.

Bindhi del Dominio de Ilusión

Nivel 3, Gnosis 8

Habitualmente creada con piedra de luna u ónice, cuando se activa esta Bindhi las ilusiones se revelan a su portador como lo que son en realidad. Aunque quienes rodeen al portador puede que sigan viendo una ilusión convincente, el portador sólo verá una vaga imagen y sabrá lo que se oculta detrás de ella.

Ojo Indómito

Nivel 5, Gnosis 9

Esta Bindhi puede crearse de cualquier piedra preciosa de un rojo profundo; la más habitual es el granate.

Los mitos de la India hablan de Kama, el dios del amor, que intentó que Shiva se enamorara de una joven

para distraerlo de sus prácticas de meditación y del yoga. En vez de ceder, Shiva desintegró a Kama con un solo rayo brillante de su Bindhi y volvió a su meditación.

Entre las más poderosas y legendarias joyas de la India, cuando se activa el Ojo Indómito su portador se vuelve inmune a todos los ataques de manipulación de la mente y las emociones y puede castigar a todos los que utilicen esas tácticas.

Todas las dificultades para afectar al portador del Ojo Indómito con Dones, Disciplinas, magia o poderes similares que controlen o manipulen mentes y emociones se elevan a 10. Además, quien intente utilizar uno de esos poderes sufrirá un agonizante dolor de cabeza y un nivel de daño contundente por cada punto de Gnosis, Areté o reserva similar que posea. Así, un Garou con Gnosis 6 que intente afectar a una Naga que porte el Ojo Indómito con el Don de los Señores de la Sombra: Obediencia, tendría que intentar activar el Don con dificultad 10 y recibiría 6 niveles de daño contundente por atreverse a molestar a la serpiente cambiante.

Capítulo Cuatro: Canciones de las Ejecutoras

Semejante proceso –dijo el ratón al perro tunante–,
sin jurado ni juez, sería malgastar nuestro aliento.
–Seré juez, seré jurado –dijo sutil el viejo "Furia"–,
examinaré toda la causa y te condenaré a muerte.
— Lewis Carroll, Alicia en el País de las Maravillas

La Esencia de la Narración

Sin importar el tema o el género toda buena historia que oyes se adhiere a una fórmula transmitida a lo largo del tiempo. Toda historia tiene un protagonista con el que simpatizas más o menos. Todo protagonista persigue un objetivo. Cada objetivo se encuentra al otro lado de algún obstáculo que el protagonista debe superar. Las historias que cuentas a tus amigos sobre lo que te ha ocurrido durante el día siguen este sencillo patrón, y hasta la historia más enrevesada de intriga y engaño lo sigue.

Las historias de las Nagah no son diferentes, ya sean relatos históricos sobre los terribles y gloriosos jueces de Gaia, o terribles leyendas urbanas sobre asesinos cínicos y amargados que lo han perdido todo salvo la esperanza. Pero aunque el esquema principal de una historia puede resultar familiar, el diablo en los detalles, como suele decirse, una sesión de juego correctamente tejida en torno a un Nido de Nagah no debería ofrecer la misma sensación que una historia habitual de Hombre Lobo, o una historia centrada en torno a una Raza Cambiante diferente, como los Bastet. Si puedes capturar la sangre fría y al mismo tiempo la carga de emociones que caracterizan a las Nagah, tus jugadores no olvidarán la experiencia.

La Quintaesencia de la Historia Nagah

Como ocurre con cualquier Raza Cambiante, la historia de Nagah más sencilla que puedes contar es la de unas Nagah que cumplen su deber hacia Gaia. Ante Gaia y sus servidores, los Wani, las Nagah juzgan a sus compañeros cambiaformas y los castigan cuando renuncian a sus responsabilidades eternas. Como las formas del mal, la corrupción y la apatía son muy diversas en el Mundo de Tinieblas, puedes crear y dirigir un número infinito de historias sobre cómo las serpientes cambiantes eliminan a esas formas de la creación de Gaia.

La base de la quintaesencia de una historia semejante es crear unos cimientos sólidos sobre los que construir una historia cerrada o breve sobre las Nagah. También servirán como bloques de construcción que se combinen para formar una Crónica a largo plazo.

Descubrir el Objetivo y Observar al Objetivo

La primera parte y la más importante de cualquier historia Nagah consiste en preparar el escenario y motivar a tus personajes. Hacerlo es bastante directo en una historia cerrada de una sesión. Cuando presentes la idea a tus jugadores, simplemente diles quién es el objetivo de sus personajes así como la manera en que se sospecha que ha fallado a su deber. Les darás la información que se asume que sus personajes habrán obtenido sobre los hábitos del objetivo y su paradero, y comenzarás la acción cuando los personajes comiencen a seguirlo.

Para una historia más profunda o una Crónica a largo plazo, deberías comenzar con los personajes más atrás en el arco de la trama. Comienza el juego con uno de los personajes descubriendo una historia en la televisión o el periódico sobre un crimen misterioso que a tus personajes les hace sospechar sobre el frenesí de un Khurah o algún otro abuso de poder cometido por uno de los servidores de Gaia. También podrías establecer un mecanismo de servidores de la Parentela infiltrados en los departamentos de la policía, en las oficinas de un periódico nacional o incluso en la división de Asuntos Especiales del FBI que dirijan la atención de las Nagah hacia objetivos potenciales. Si no se te ocurre otra cosa, puedes comenzar cada historia de tu Crónica con las Sesha asignando casos específicos e interesantes a los personajes jugadores y encargándoles que vayan y hagan un buen trabajo para Gaia. (Esto último suele prestarse a chistes sobre Misión Imposible o Los Ángeles de Charlie, así que no digas que no te lo advertimos).

Cuando los personajes hayan comenzado la caza, puedes llevar la narrativa al estilo de la intriga moderna de detectives. Las Nagah investigan el escenario que atrajo su atención en busca de pistas, intentan reconstruir lo que ocurrió y determinar si deberían actuar. Si descubren más sobre su objetivo, lo seguirán

y vigilarán en su cumplimiento del deber a Gaia. La acción en esta parte de la historia gira en torno a mantenerse ocultos y evitar que el objetivo se dé cuenta de que está siendo vigilado.

El propósito de esta parte de la historia o Crónica es preparar el escenario y proporcionar los elementos necesarios. Principalmente se trata de establecer el ambiente, caracterizar a los antagonistas mediante las acciones que el Nido presencia y formar una opinión de si el objetivo merece seguir vivo. También debería proporcionar ejemplos del poder del antagonista principal, qué defensas puede haber preparado y el impacto que su muerte tendrá en el mundo que lo rodea. Después de todo ningún personaje existe en el vacío y cada fragmento de información que des a tus jugadores afectará a las decisiones que tomarán durante el resto de la historia.

Juzgar y Prepararse

Mientras la parte anterior de la historia es en gran parte tu dominio, esta sección ilumina a tus personajes en el escenario. Posiblemente también será la parte más interpretativa e intensa del juego. Los personajes se reagrupan y examinan las implicaciones de la información que han conseguido. Reflexionan sobre el deber de la Raza Cambiante del antagonista y discuten si ha fallado al mismo o si simplemente lo está cumpliendo de una manera inusual o todavía por revelar. Puede que vean que su objetivo está intentando hacer lo correcto, pero que está condenado a fallar debido a la manera en que está actuando.

Cuando haya tomado nota de lo que está haciendo el objetivo, es el momento de que el Nido decida cómo va a actuar al respecto. ¿Son las acciones del antagonista tan horribles que debe ser destruido sin perder el tiempo? ¿Es su "crimen" simplemente el resultado de un descuido del que jamás se perdonaría a sí mismo? ¿Será suficiente un doloroso recuerdo de su culpa y negligencia para que corrija su conducta en el futuro? ¿Sería más fácil y mejor reformar sutilmente al antagonista o se le permitirá que siga causando víctimas? Las Nagah toman en consideración todas estas posibilidades antes de tomar la decisión definitiva de acabar con la vida de una víctima, y en esta consideración las historias y Crónicas de Nagah introducen los temas de la justicia y el deber. Si quieres explorar estos aspectos de la experiencia Nagah en profundidad, no dejes que tus personajes eviten esta parte de la historia. Deja que los personajes hablen sobre este tema cuanto gusten, sin dejar dudas por repasar y sin responder. Asegúrate de animarles a que no vacilen demasiado tiempo. Aunque las Nagah son concienzudas y meticulosas, no pierden el tiempo en bagatelas, debatiendo sobre exploraciones filosóficas de la pesada carga kármica que supone ejercer la dolorosa venganza de Gaia sobre sus hijos descarriados y excesivos.

Complicaciones

La trama de la historia clásica de caza suele asumir que todo va según lo planeado. Pero eso no significa que todo deba ser así –todo lo contrario. Los jugadores deben enfrentarse a complicaciones una y otra vez en cada fase de su misión– esto impide que se dediquen a cumplir su deber simplemente por inercia, y les da motivos por los que sudar.

Complica el proceso de observación haciendo que un imitador duplique los crímenes del objetivo, para que el Nido tenga que separar las pistas falsas de las verdaderas evidencias (y posiblemente tenga que pasar juicio dos veces). Si quieres dificultar el juicio del Nido, equilibra los crímenes del objetivo con actos que conviertan su barrio en un lugar mejor. Haz que un visitante inesperado pase por la casa del objetivo precisamente en el peor momento. Haz que alguien más se dedique a seguir al objetivo, como un reportero, detective o investigador privado -que hará que "desaparecer" o vigilar el escenario resulte más complicado. Estas complicaciones son lo que hacen que una caza se vuelva memorable en lugar de una rutina.

Sin embargo, recuerda que no quieres que tus jugadores se frustren demasiado. Si no se les permite realizar su misión sin fallos –o por lo menos alguna parte de la misión– van a sentirse frustrados o incluso incompetentes. Regula tus saboteadores; no añadas demasiadas complicaciones a una sola misión a menos que quieras que sea la clásica historia de fracasos constantes "¿qué más podría ir mal?" -e incluso entonces ten en cuenta que ese tipo de historias podría afectar a tu Crónica de maneras imprevistas.

Cuando el Nido haya decidido la acción que tomará termina esta parte de la historia planeando exactamente cómo llevarán a cabo su objetivo. Es el momento de examinar la información que han recogido las Nagah previamente sobre los patrones de la conducta y crímenes de su objetivo o sus debilidades. ¿Cómo está protegido de las amenazas mundanas y sobrenaturales? ¿Forma parte de una manada? Quizás sus compañeros de manada puedan ser alertados de su pecado y tomen sus propias medidas, asumiendo que no sean también parte del problema. ¿Vive en un apartamento en un elevado rascacielos que es vigilado con un sistema electrónico? Quizás las Nagah puedan examinar los planos del edificio y encontrar una forma segura de entrar. ¿Está rodeado constantemente por una serie de asistentes y guardaespaldas bien armados? Quizás las Nagah sean capaces de infiltrarse en la organización para acercarse a su objetivo.

Asegúrate de tener esta información preparada desde el comienzo de la historia (para que el Nido pueda descubrirla durante su vigilancia y hacer planes con ella) o que esté disponible cuando te la pidan. Haz que

planeen su operación de ataque de manera meticulosa para que puedas preparar la siguiente parte de la historia alrededor de sus planes.

Ataque

Normalmente esta parte de la historia es la más tensa y excitante, y también la que más depende de las tiradas de dados. Durante esta fase las Nagah rastrean físicamente a su objetivo, lo aíslan de sus amigos y asociados, lo enfrentan con sus pecados y crímenes y lo matan -todo eso sin que las atrapen. Puedes unir todas estas acciones en una misma sesión de historia y terminarla con tus personajes alzándose sobre el cuerpo de la víctima, o puedes extender la narración durante varias sesiones. Si las Nagah deciden infiltrarse en la guarida de la víctima para acercarse a ella, puedes pasar varias sesiones contando la historia de cómo se ganan la confianza de la víctima y hasta donde tienen que llegar para mantener su cobertura. Puedes revelar más información a medida que las Nagah se acercan a su presa y arrojar nueva luz sobre sus acciones, obligando a las serpientes cambiantes a retroceder y reconsiderar el curso planificado de su acción. Si el antagonista de tu historia resulta ser todo un grupo de cambiaformas que se han desviado de su deber, incluso puedes extender esta fase de la narración para mostrar al Nido de tus personajes cazándolos uno tras otro individualmente.

Sin importar su duración, esta fase culmina en un combate o un asesinato a distancia, y representa el clímax de la historia. Ten en cuenta que los elementos generales del estilo de las Nagah habitualmente evitan los tiroteos en calles abarrotadas de gente, peleas a cara de perro en helicópteros en cañones ventosos y otras secuencias de acción exagerada. Las Nagah actúan con sutileza en todo. Sin embargo, batallas cuerpo a cuerpo desde varios ángulos entre las vigas de acero de edificios en construcción, cacerías frenéticas en acantilados traicioneros y persecuciones apresuradas por terrazas y azoteas en los barrios más pobres de una ciudad en mitad de la noche no están del todo fuera de la ecuación. Después de todo, casi cualquier cosa puede suceder cuando una víctima se da cuenta de que va a morir, y ninguna Nagah puede anticiparse a todas las contingencias desesperadas que pueden surgir.

Desaparición

Lo que realmente separa una historia Nagah habitual de las demás Razas Cambiantes es el secretismo que exige el trabajo ético de las serpientes cambiantes. No importa lo complicado que resulte el clímax de la historia, las Nagah deben desaparecer sin dejar rastro de su paso. Sin importar lo malvado que fuera el antagonista y lo necesaria que fuera su muerte, las Nagah no pueden anunciar su victoria y esperar un desfile y un premio por sus esfuerzos. Ninguna señal ni indicio puede provocar sospechas de que las juezas de Gaia siguen existiendo, y mucho menos que siguen actuando en los asuntos de los cambiaformas del mundo. Cuando el clímax de la historia ha llegado y terminado, y los personajes han demostrado su habilidad marcial, déjales utilizar su ingenio y creatividad para desaparecer sin dejar rastro.

Los Nidos victoriosos o enfurecidos de Nagah pueden también aprovechar este momento para preparar evidencias forenses en el escenario de la muerte de una víctima de manera que la escena cuente su propia historia. En lugar de revelar que la víctima ha caído presa de asesinos que se movían como fantasmas a pesar de sus precauciones de seguridad, la escena sugiere que murió como resultado de cualquier crimen por el que las Nagah lo juzgaron culpable. Si tus jugadores aprecian esta clase de ironía, anímalos a pensar en una fase tan temprana sus planes para desaparecer y prepararse con tiempo. Si hacen un trabajo especialmente bueno limpiando el escenario de las acciones de sus personajes, ofréceles un vistazo en retrospectiva desde la visión de los personajes no jugadores que encuentren el cadáver del antagonista, para mostrarles que sus esfuerzos para ocultarse han tenido éxito.

Acudir Ante las Sesha

En este momento puedes terminar una historia de las Nagah si así lo prefieres, pero una Crónica extendida requiere un poco más de resolución final. Cuando todo ha terminado, la élite gobernante de la sociedad Nagah requerirá un informe sobre las acciones de los personajes Nagah. Un portal se abrirá en la Umbra desde el Ananta de los personajes al Nandana de las Sesha, y los personajes serán convocados para que relaten el informe de lo que han hecho desde la última vez que fueron llamados.

Si tus jugadores sienten la necesidad de exponer detalladamente la conducta de sus compañeras de Nido, describiendo y agrandando las acciones de sus propios personajes, mentir descaradamente a las Sesha o limitarse a escuchar el sonido de sus voces, déjales que interpreten el encuentro con ellas uno tras otro. Puedes utilizar este momento para atar cabos sueltos en sus mentes, y también puedes utilizarlo para entrevistar a los personajes uno tras otro y conocer su impresión sobre el juego. Y cuando charles con cada personaje individualmente los demás pueden interpretar entre ellos para desarrollar las personalidades de sus personajes en aspectos que no estén relacionados con la caza.

Sin embargo, el propósito principal de esta escena es determinar la experiencia que merece cada jugador así como su posición en la estima de las Sesha. (Ambos factores determinarán qué Dones enseñarán los Wani a los personajes cuando las Sesha los hayan considerado dignos de entrar en el reino de los Wani). Si lo deseas, simplemente puedes establecer que a los personajes se les ofrece un descanso y un tiempo libre en el Nandana

y asumir que las entrevistas personales con las Sesha tienen lugar fuera de escena. La verdad es que ni tú ni tus jugadores podéis considerar necesario repasar los eventos que habéis presenciado durante varias sesiones y que habéis interpretado juntos.

En este momento, la historia vuelve al principio, y puedes decidir si sigues la Crónica de la misma manera mediante iteraciones múltiples o cambias la naturaleza de la historia para hacerla más compleja.

Tema

Incorporar elementos temáticos no cambia el desarrollo de una historia, pero afecta a la forma en que los jugadores ven la historia y se relacionan con ella. Mientras les presentas la historia, los temas que enfatices les darán mayor importancia a las decisiones que tomen tus jugadores o les ayudarán a comprender el contexto en que se desarrolla la historia.

Los siguientes temas son especialmente apropiados para las historias de Nagah:

Justicia

Más que cualquier otra cosa, las Nagah sirven al concepto de la justicia. En cierto sentido son la personificación de ese concepto. ¿Pero quién define la justicia? ¿Qué nivel deberían las Nagah mantener cuando salen a realizar su buena obra? ¿Es un castigo eficiente y desapasionado el único recurso justo para los crímenes de un cambiaformas descarriado? ¿Es la idea de la compasión una faceta de la justicia o es simplemente una excusa disfrazada para esconder la debilidad? Si las Nagah son responsables de juzgar las acciones de sus parientes Khurah, ¿quién está cualificado para juzgarlas cuando ellas fallan?

Mostrando ejemplos de respuestas alternativas a cada una de estas preguntas a lo largo de tu historia, puedes mantener el tema de la justicia bien destacado en las mentes de tus jugadores.

Redención

¿Todos los cambiaformas que fallan en el cumplimiento de su deber están condenados a ser las presas de las Nagah? Algunas Nagah dirían que sí, pero otras no estarían de acuerdo. Después de todo, ningún cambiaformas es un parangón de conducta responsable cada segundo de su vida. Muchos fallan en algún momento de sus vidas, pero la mayoría de ellos se dan cuenta de lo que han hecho y se esfuerzan por enmendarse.

¿Cómo reaccionan las Nagah cuando una de sus víctimas trata de redimirse por sus crímenes? ¿Observan en busca de indicios de hipocresía y atacan cuando descubren aunque sólo sea uno? ¿La ayudan sutilmente cuando hace lo que puede por corregir el mal que provocó? ¿Asumen el juicio de que nunca debería haber tomado una decisión equivocada? Podría decirse que un hombre que falla al conseguir algo podría terminar consiguiendo algo más grande mientras se redime por su fallo, pero corresponde a las Nagah decidir si merece esa oportunidad. Y si juzgan que no se la merece, entonces deben decidir si son ellas quienes deben corregir ese error.

Aislamiento

Las Nagah son pocas, y no tienen nadie en quien puedan confiar salvo ellas mismas. Las serpientes normales son independientes por naturaleza, pero el lado humano de una Nagah anhela compañía. Los humanos son multitud alrededor de las Nagah, pero la gente puede sentir a nivel instintivo que hasta los cambiaformas que han nacido humanos son innatamente distintos. El deber de las Nagah exige que se aíslen del resto de los cambiaformas del mundo. Pero en última instancia nadie comprende de verdad a las Nagah excepto otras Nagah y son pocas y están dispersas por todo el mundo.

Cuando cuentes historias de Nagah, juega con la distancia entre los personajes Nagah y todos los demás. Asegúrate de que comprendan que sólo tienen a sus compañeras de Nido a quienes recurrir cuando necesiten una conexión espiritual y profunda. Las historias secundarias de los límites a los que las Nagah están dispuestas a llegar para romper su aislamiento pueden añadir toques románticos, melancólicos o trágicos a cualquier Crónica.

Exigencias de la Narración

Antes de contar una historia de Nagah -ya sea una versión que sea la quintaesencia o una variación que explore un tema particular en mayor profundidad- surgen ciertas exigencias que probablemente tendrás que solucionar. Contar una historia de las Nagah no debería ser coser y cantar, o un esfuerzo estresante, pero interpretar a las Nagah con el espíritu con el que fueron creadas requiere ciertas preguntas. Por ejemplo, ¿cómo encajas a los personajes Nagah en una historia que no es específicamente sobre ellas?, ¿Cómo contabilizas el avance en Rango y Renombre de las Nagah cuando no se presenta ningún sistema oficial? ¿Cómo interpretas a los Wani?

Encajar a las Nagah en una Historia

Introducir a las Nagah en una Crónica en la que no son las protagonistas no es tarea fácil. La mayoría de las historias de Nagah giran en torno a un Nido en particular y la forma en la que hace su trabajo, y la mayoría de los Nidos están compuestos tan sólo de tres Nagah. Sin embargo, si tienes más de tres jugadores y no todos quieren interpretar a las serpientes cambiantes, tendrás que realizar algunos ajustes y permitir ciertos elementos.

Las Nagah y los Khurah

Uno de los tipos más difíciles de historias en los que puedes introducir a una Nagah es una historia que gire en torno a una de las otras Razas Cambiantes

-especialmente una de las historias habituales de **Hombre Lobo**. La mayoría de los demás Khurah asumen que las Nagah se extinguieron hace mucho tiempo, y los que podrían saber la verdad o recordar otra cosa son pocos. Podrías flexibilizar la dependencia en el secreto de las Nagah para facilitar su introducción en tu Crónica y esperar que tus personajes jugadores sean más comprensivos que los cambiaformas típicos. Si prefieres inspirar una experiencia de interpretación más desafiante, podrías obligar a los jugadores de tus personajes Nagah a que mantengan el secreto. Si los personajes siguen discretamente tus órdenes o si tus jugadores son especialmente audaces e ingeniosos, anímalos a dejar de lado sus poderes sobrenaturales, a asumir sus pieles alternativas con poca frecuencia (y nunca a la vista de los personajes Khurah) y confundir a sus compañeros Khurah cuando tengan la oportunidad.

Puedes incluso ayudar a esos jugadores manipulando las reglas en un par de lugares. El primer cambio que puedes hacer es incrementar el alcance del Don: Velo de los Wani. Un éxito en una tirada con este Don normalmente provoca que un objetivo recuerde incorrectamente las actividades de las Nagah y varios éxitos borran el recuerdo por completo. Para permitir que tus personajes Nagah borren sus actividades con más facilidad, puedes decidir que cada éxito en el Velo de los Wani borra las evidencias peliagudas de la mente de un personaje distinto y llena los huecos del subconsciente con información que el objetivo está más dispuesto a aceptar. Por lo tanto utilizar este Don y sacar cuatro éxitos después de que una Nagah haya entrado en frenesí contra un enemigo delante de cuatro hombres lobo borrará la imagen de la forma Azhi Dahaka de la Nagah de la mente de los cuatro hombres lobo y la sustituirá con la imagen de una forma Crinos que subconscientemente esperan ver. Si esa mecánica te resulta demasiado forzada o poco fiable en tu Crónica, también podrías crear una variación del Don Nuwisha: La Piel del Cordero y hacerla disponible para tus personajes Nagah.

Y por supuesto, la gran pregunta es ¿Por qué los personajes Nagah se mezclarían con otros Khurah en primer lugar? ¿Es uno de los personajes jugadores el objetivo de los personajes Nagah? ¿Están los personajes Khurah persiguiendo al objetivo de las Nagah por su cuenta, sólo para cruzarse con ellas durante la caza? ¿Han sido los personajes Nagah expulsados de su sociedad y la gracia de los Wani? Habitualmente, sólo circunstancias extremadamente desesperadas obligarían a una Nagah a buscar la ayuda de otros cambiaformas sin importar lo sutiles o sigilosas que sean. De ser así, semejante cooperación entre Razas Cambiantes rara vez llega a ocurrir. Prácticamente el propio Wyrm tendría que manifestarse en la Tierra e incluso así la cooperación de las Nagah con los Khurah podría resultar desastrosa.

Historias Hengeyokai

El escenario del Lejano Oriente es realmente el más sencillo para dirigir una historia de Razas Cambiantes en la que participen las Nagah. Los Hengeyokai de las Cortes de la Bestia saben que las Nagah siguen vivas, y comprenden el papel de las serpientes cambiantes en el mundo. Aunque las Nagah son reclusivas y raras en las Cortes de la Bestia, la llegada de una a un Túmulo importante no será la chispa que provoque una nueva Guerra de la Vergüenza. Sin embargo, incluso en el Lejano Oriente las Nagah deben seguir siendo sutiles y actuar en secreto cuando se dedican a cumplir su deber. Actuar con demasiado abandono podría provocar que el secreto terminara filtrándose y los Pueblos del Crepúsculo y los cambiaformas occidentales son mucho menos comprensivos que los aliados Hengeyokai de las Nagah.

La Gracia de los Wani

Los Wani y sus servidores enseñan sus Dones a las Nagah y siempre les recuerdan su deber. Pero lo que los Wani dan, también lo pueden quitar.

Conceder Renombre

No existe ningún sistema formal para contabilizar el Rango o Renombre de las Nagah, porque las serpientes cambiantes no ven necesidad en esas distinciones. Sin embargo, comprenden que sólo las más sabias y responsables entre ellas deberían tener acceso a los Dones más poderosos. Por lo tanto corresponde a las Sesha determinar cuándo cada serpiente cambiante está preparada para merecer ese acceso.

Lo que significa que tú como Narrador eres quien debe juzgar el Rango y Renombre aproximado de tus personajes independientemente de sus puntos de experiencia. De hecho, puedes hacer que tus jugadores ignoren por completo el coste en puntos de experiencia de los Dones y permitir que los gasten sólo en sus Atributos, Habilidades y otros Rasgos del juego. Hacerlo permite a tus personajes volverse bastante poderosos incluso antes de que les añadas los poderes de sus Dones o sus estadísticas incrementadas de forma, pero no hay nada malo en ello en una Crónica de Nagah, donde todos los personajes son examinados por otras Nagah. Después de todo se supone que las juezas y ejecutoras de Gaia son temidas y terribles.

Cuando lo hagas, debes tener cuidado de asegurarte de que los personajes de tus jugadores actúen de acuerdo con su deber, en lugar de que se vuelvan locos con su imparable poder de matar. Las Nagah no pueden aprender ningún Don sin el permiso expreso de las Sesha, y las Sesha no soportan a las necias irresponsables que avergüenzan a los Wani. Déjaselo claro a tus jugadores -ya sea durante el juego o en una discusión fuera de juego antes de comenzar- qué tipo de conducta esperan las Sesha de sus personajes. Muestra modelos de conducta, y juzga a los jugadores en función de lo bien que los sigan.

También recuerda que aunque la mayoría de las Nagah visitan a las Sesha una o dos veces al año, no necesitan aprender nuevos Dones ni subir de Rango en cada ocasión. A una joven Nagah podría llevarle años madurar lo suficiente a ojos de las Sesha para que se le permita aprender Dones de nivel elevado. Sin embargo tus jugadores no querrán esperar para siempre mientras te reservas los efectos especiales más entretenidos. Si está progresando en tu Crónica correctamente y todo el mundo se divierte, no dudes en recompensar a los jugadores con más poder. Sólo asegúrate de incrementar el nivel de poder y el desafío de los antagonistas a los que se enfrentan para no entorpecer el ritmo y el equilibrio del juego.

El criterio específico según el que juzgues a los personajes es tuyo, pero no está del todo fuera de lugar mencionar una serie de guías generales. Aunque no tengan una serie de principios marcados en una lista, las Sesha esperan que todas las Nagah sigan dos aspectos universales de conducta. El primero de esos aspectos es la sabiduría, porque una Nagah que no es sabia no es digna de juzgar ni tomar vidas en el nombre de Gaia. El segundo aspecto es la astucia. La forma en que una Nagah cumple su deber es igual de importante que las razones por las que lo hace. Si la Nagah no actúa con ingenio e inteligencia, terminará fallando. Su presa podría escapar, sus compañeras de Nido podrían morir y los Khurah podrían descubrir lo que es. El Honor resulta demasiado subjetivo para adoptar un criterio adecuado (Una Nagah que es considerada un modelo de honor para su pueblo sería considerada muy deshonrosa para otros), y la Gloria es la antítesis del secretismo.

Si prefieres un sistema apropiado de Rango y experiencia recompensa el Renombre de las Nagah a partir de las categorías de Sabiduría y Astucia del juego. Mantén un listado de los Rasgos de Renombre temporal y permanente de cada personaje Nagah entre las notas de tu Crónica. Recompensa los Rasgos de Renombre igual que recompensas con experiencia a los personajes al final de cada sesión o historia, pero divididos de forma que reflejen los aspectos de conducta en los que el personaje se concentró hasta ese momento. Cuando un personaje adquiera 10 Rasgos temporales, puede intercambiarlos por un nuevo Rasgo permanente. Entonces, después de cada 4 Rasgos permanentes que gane, se le permite acceso al siguiente nivel de Dones. (Es decir, cada personaje comienza con 0 Rasgos de Renombre y sólo puede acceder a Dones de Nivel Uno. Cuando haya ganado 4 Rasgos de Renombre permanentes en cualquier combinación puede acceder a Dones de Nivel Dos, y la progresión continúa igual). Para mantener el espíritu de la experiencia Nagah habitual, asegúrate de seguir este sistema completamente fuera del juego.

Interpretar a los Wani

Cuando las Nagah hayan hablado con las Sesha y hayan recibido permiso para aprender nuevos Dones viajarán a Xi Wang Chi a través de un portal abierto en Nandana. En Xi Wang Chi se comunicarán con los Reyes Dragón que les enseñarán sus Dones. Cuando lleguen, los personajes no necesitan hacer nada específico para convencer a los Wani de que les enseñen sus Dones, pero si quieres puedes narrar los procedimientos. Describe el hogar Umbral de los Wani cuando las Nagah entren. ¿Se trata de una enorme caverna a través de la cual discurre un río de agua pura? ¿Es un paisaje en continuo cambio en el que los sueños de los Wani de un mundo perfecto luchan por imponerse unos sobre otros? ¿Es un Reino fuera del espacio en el que las únicas cosas que son reales son los cuerpos inmensos de los propios Reyes Dragón? Xi Wang Chi podría ser cualquiera de estos lugares o una combinación de ellos, pero debería quedar claro para tus personajes que no es como ningún otro lugar ni en la Tierra ni en la Umbra.

La manera en la que los Wani enseñan Dones también debería ser única y fantástica. ¿Los servidores de los Reyes Dragón reforman físicamente los cuerpos de los personajes para reflejar sus nuevas habilidades? ¿Se manifiestan los Wani con la forma de las Nagah para enseñar mediante el ejemplo? ¿Consumen los Wani a los personajes y los fusionan con sus consciencias y demuestran el poder de los nuevos Dones como una de las muchas habilidades mundanas que los Reyes Dragón comparten con las serpientes cambiantes? Comoquiera que muestres la lección, asegúrate de destacar el punto de que los Dones sólo llegan por la gracia de los Wani, y que los Wani pueden retirar esos Dones si los personajes fallan en su deber.

Otras Historias

Las siguientes sólo son algunas de las muchas formas en las que puedes contar historias de Nagah por tu cuenta.

La Caza a un Lado

En este tipo de historia, distancia a tus personajes de la caza, pero mantenla siempre a la vista. Sitúa tus escenas para que ocurran justo después de que las Nagah hayan completado alguna tarea relacionada con su misión actual o justo después de que se hayan preparado, y déjales contar una historia de cómo viven sus vidas. ¿Qué hacen las Nagah cuando no cazan? ¿Se dedican a algún tipo de expresión artística? ¿Pasan el tiempo buscando parejas adecuadas? ¿Se aíslan sobre sí mismas y tratan de escapar de su terrible deber durante un tiempo? Deja que tus personajes muestren cómo pasan el tiempo entre los momentos que dedican a los aspectos de la caza. ¿Se ayudan las compañeras de Nido a alcanzar objetivos individuales? ¿Encuentran formas de competir entre sí después de estar obligadas a cooperar el resto del tiempo? ¿Están resentidas entre ellas, aunque sus compañeras de Nido sean los camaradas y familia más próximos que tienen?

Puedes utilizar estas sesiones por sí mismas o como historias tangenciales esparcidas a lo largo de una Crónica. Proporcionan a los jugadores la posibilidad de dar forma a los aspectos sensuales y bellos de sus personajes y explorar sus corazones solitarios detrás de la mirada fría de las Nagah. También puedes anunciar y dejar caer indicios sobre misiones futuras que llevarán a cabo tus personajes, dejándoles que se pregunten cuánto pueden distanciarse de verdad de la carga de ejercer la justicia en el nombre de Gaia.

El Juicio de las Sesha

Este tipo de historia adopta el giro único de situar a tus jugadores en posiciones de autoridad suprema en el escenario. Los personajes interpretan a varias de las serpientes cambiantes de las Sesha que viven en el Ananta situado en el umbral de Xi Wang Chi.

Puedes dirigir este tipo de historia en gran parte sin dados ni fichas de personaje, pero no es un escenario de acción especialmente intensa. La forma en que funciona es que tú actúes como las Nagah de varios Nidos que han acudido a Nandana para informar de lo que han hecho recientemente. Interpretas a un miembro del Nido tras otro en sucesión, dándoles a tus jugadores la oportunidad de hacer las preguntas cuando hablen los personajes, y después deliberar entre audiencias. Cuando cada miembro del Nido ha hablado y evaluado a sus compañeras, permites a los jugadores que discutan entre ellos lo que han oído y que anuncien su juicio. Deciden si el Nido ha actuado correctamente y si quienes lo forman merecen aprender nuevos Dones de los Wani.

Existen diversas variaciones de este tipo de historia. Puedes situar la escena de manera que las Nagah que se dirijan a tus jugadores tengan las piezas incompletas de un rompecabezas después de su última misión. Han acudido a las Sesha en busca de guía, lo que significa que les corresponde a tus jugadores escuchar todos los indicios dispersos de los personajes y tratar de adivinar qué les ha ocurrido exactamente a las Nagah para haberlas confundido tanto. Otra opción es escuchar los puntos de vista de la historia, en el que cada compañera de Nido relata una versión ligeramente diferente. Corresponde a tus jugadores decidir cuál es el curso de eventos más probable (y empíricamente preciso) y juzgar a cada Nagah del Nido en función de ello. También puedes presentar la historia como un misterio al estilo de Nero Wolfe o Agatha Christie en el que una de las tres compañeras del Nido que habla ante ellas ha sido corrompida por el Wyrm y ha provocado una gran injusticia que debe ser corregida. Corresponde a las Sesha (tus jugadores) descubrir cuál de las Nagah está corrupta y decidir que sea castigada de manera justa y adecuada.

Cuando lo Suficiente es Suficiente

A las Nagah no les sobra la debilidad humana de la compasión. La compasión es el azote de la objetividad y Gaia no habría proporcionado un defecto tan devastador a sus juezas perfectas. Sin embargo, las Nagah poseen compasión hasta cierto punto, e incluso una Nagah puede tener escrúpulos al matar si se convence de que su esfuerzo no merece la pena y que no va a cambiar nada. Si ella y sus compañeras de Nido se encuentran lo bastante próximas emocionalmente, su descontento podría contagiarse.

Puedes dirigir este tipo de historia de dos maneras. Tus jugadores pueden asumir el papel de estas Nagah descontentas que deben intentar adaptarse a un mundo que ya no las acepta. Por otra parte, podrían interpretar al Nido de Nagah al que las Sesha necesariamente ordenan acabar con las descontentas. Después de todo, las Nagah que no cumplen con su deber son casi peores que los traidores.

Mientras las traidoras tratan de vivir vidas pacíficas que no requieran cometer asesinatos a sangre fría, deben enfrentarse con los dilemas morales que les llevaron a tomar esa decisión. Si no actúan, ¿qué derecho tienen a quejarse de la salud declinante del mundo que las rodea? ¿Hasta qué punto deberían defenderse de sus hermanos y hermanas enviados por las Sesha? ¿Hasta qué punto pueden liberar su Rabia cuando encuentran señales de que los Khurah no están haciendo su trabajo? ¿Es correcto lo que están haciendo las Nagah? Si no es así, ¿todavía sigue siendo necesario que sigan guardando el secreto de la existencia de las Nagah?

Contar la historia desde la perspectiva opuesta es menos introspectivo, pero mucho más orientado a la acción. Los Wani podrían revocar los Dones de las traidoras, pero una Nagah proscrita y desesperada todavía puede utilizar muchas ventajas. ¿Cómo atrapará el Nido de tus personajes a una fugitiva o un grupo fugitivo con el mismo adiestramiento en la caza que ellos? ¿Puede cualquiera de las traidoras ser presionada para que entregue a las otras? ¿Puede cualquiera de ellas ser reformada en lugar de ejecutada? ¿Y si la Nagah traidora y desesperada decide poner fin al secreto del Pueblo Serpiente, cómo la detendrá el Nido de tus jugadores?

Muchaspieles

El anciano Nuwisha ha hecho y visto más en toda su prolongada vida de lo que muchos cambiaformas pueden imaginar que harán. Ha espiado a los miembros de cada Raza Cambiante y ha aprendido secretos sobre ellos, por los que matarían si se revelaran. Ahora su intrusismo y audacia han superado cualquier expectativa, porque el Viejo Hombre Muchaspieles se ha infiltrado incluso entre las Sombras Alargadas. Las Sesha han sido advertidas de esta excepcional ruptura del secreto, ¿pero cómo decidirán juzgarle? ¿Se puede confiar en Muchaspieles para que guarde el secreto de las Nagah o lo hará pedazos a su paso mientras se marcha corriendo y riéndose de todo? Cuando las Sesha tomen su decisión, ¿la aceptará el Nido de tus personajes? ¿Acabarán las Nagah de tus

jugadores con él si se les ordena? Si es así, ¿cómo lo encontrarán? ¿Cómo matarán a alguien que ha escapado de Malfeas y ha engañado a la muerte en más ocasiones de las que han visto al sol alzarse sobre la desembocadura de un río?

Y si las Sesha deciden que se debe dejar en paz a Muchaspieles; ¿cómo recibirá la noticia el Nido de tus personajes? ¿Aceptarán tus personajes y cerrarán sus capuchas esperando que el Viejo Hombre Muchaspieles muera antes de provocar demasiado daño, o tomarán el problema en sus manos y eliminarán a esta molestia peligrosa e impredecible de una vez por todas?

(Nota del traductor: Como se ha mencionado, Muchaspieles encuentra su destino en el suplemento Apocalipsis. Las Sesha lo condenan a muerte, pero consigue huir envenenado y antes de morir envenenado revela lo que sabe de las Razas Cambiantes para preparar a los cambiaformas para los Últimos Días).

Apéndice Uno: Jueces

Todas las Nagah son individuos que son completamente capaces de llevar a cabo sus responsabilidades de manera independiente. Con el adiestramiento adecuado, cualquier Nagah puede actuar como jueza y ejecutora de sus descarriados parientes Khurah. Así era costumbre entre las Nagah antes de la Guerra de la Rabia, y antes de Vinata.

Hoy las Nagah actúan en Nidos para asegurarse de que ningún individuo abusa de los privilegios de su responsabilidad como hizo Vinata. Esta cooperación permite a cada compañera de Nido desarrollar habilidades que complementan las de sus compañeras y compensar sus debilidades. Trabajar unidas también alivia la soledad que han heredado las solemnes e independientes Nagah.

Sin embargo, por encima de todo, cada personaje Nagah es un individuo.

Seductora

Cita: *No te habría permitido comprarme esa bebida si no hubiera sabido exactamente cómo iba a terminar esta noche.*

Preludio: Las primeras sensaciones que recuerdas con detalle son las del olor del sudor humano, la calidez de la carne humana y los tristes y torpes movimientos de una lamentable mujer humana. Te aferrabas a sus hombros y colgabas de su cuello; las luces y el humo te cegaban, y te veías obligada a soportar sus manejos despreocupados y sin amor cuando te extendía sobre sus maltratados miembros y te enroscaba a su alrededor en paroxismos sin gracia. No importa cuánto te esforzaras por escurrirte o escapar, la mujer te aferraba contra ella, frotando tu piel contra su sudor.

Cuando finalmente descubriste la naturaleza de tu tortura, te encontrabas demasiado horrorizada para seguir mostrándote complaciente más tiempo. Por primera vez en tu vida recordabas y buscaste algún respiro en el mundo más allá de los cuidados negligentes de la mujer humana. Rezaste en busca de liberación, pero sólo viste los ojos de los hombres humanos buscando más allá de los muchos velos y el humo que te rodeaban. Ellos te esclavizaban a ti y a la mujer que te tenía. Bebían agua impura y se acercaban tanto como se atrevían al escenario en el que se encontraba la mujer humana. Algunos estiraban sus manos para tocarla, pero ella los apartaba. Algunos se peleaban entre ellos por acercarse más a vosotras. Cada movimiento que hacía la mujer (y que te obligaba a hacer sobre su cuerpo mojado de sudor) llenaba los ojos de los hombres con un fuego impío.

Pero tú los observabas, algo enroscada en el suelo. Una serpiente más grande que tú se escurría sobre ellos y a través de ellos, a veces pasando a través de ellos, tocándolos como tú eras obligada a tocar a la mujer. Los hombres no la veían ni la sentían, pero tú sí podías verla -su camino seguía los ojos vacíos y odiosos de la mujer, infectando todo lo que tocaban. Las mandíbulas de la serpiente se abrían y sus colmillos brillaban, estrujando a cada uno de los hombres y poniendo nidadas de huevos marchitos y podridos en sus corazones. Los hombres no gritaban de dolor cuando eso ocurría -aullaban de gozo y se esforzaban por acercarse más a la mujer que te sostenía. Podías oírlos -fue ese sonido lo que te llevó a mudar tu Primera Piel. Sintiendo la Rabia por primera vez, te volviste contra tu "cuidadora." El pánico reinó supremo mientras los hombres ansiosos de lujuria contemplaban tu terrible ira, pero su terror y su huida frenética aplastaron al espíritu serpiente y lo redujeron a polvo y humo aceitoso.

Han pasado los años y has encontrado a tu Nido, pero recuerdas todos los movimientos y gestos de la mujer que te había esclavizado. Recuerdas cómo seducía y tentaba. Recuerdas lo que hacía sentir. A veces todavía puedes sentir su olor.

Concepto: Comprendes el efecto que la anticipación y la promesa del sexo tienen sobre los miembros de otras especies. Comprendes cómo los hace débiles y les roba su voluntad. Ya sea con una danza sinuosa, con una conversación sutil o una mirada magnética a través de una habitación abarrotada, todos tus movimientos laten con un calor que funde el juicio de tus víctimas y que no dejan ninguna duda en sus mentes de lo que quieres de ellas. Ya seduzcas a tus víctimas para obtener mera información o para atraerlas hacia tus compañeras de Nido al acecho, sabes cómo seducir y tentar y prometer lo suficiente para convertir a una víctima en un esclavo dócil y dispuesto.

Consejos de Interpretación: Cuanto más cumples con tu deber -como tus compañeras de Nido lo llaman- más asqueada te sientes al pensar en tener sexo con tu piel Balaram. Ves la lujuria en la forma en que las pupilas de los demás se dilatan y se fijan en cada curva de tu cuerpo. Puedes adivinarla en la forma en que intentan tocarte mientras te hablan. Intentas actuar de manera fría y nada amable cuando no te dedicas específicamente a hacer tu trabajo, pero muchas personas consideran esa sutil resistencia como un desafío que superar. Sólo tus compañeras de Nido te respetan cuando quieres distanciarte, y las quieres más que a cualquiera de tus víctimas patéticas que te haya declarado su amor.

Equipo: Ropa de clase que muestra tu figura, cigarrillos (sin mechero), frasco de feromonas sintéticas, pistola aturdidora.

NAGAH™

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Raza: Vasuki
Auspicio: kali
Especie de ofidio: Cobra

Nido:
Corona:
Concepto: Seductora

Atributos

Físicos

Fuerza	●●○○○
Destreza	●●●○○
Resistencia	●●●○○

Sociales

Carisma	●●○○○
Manipulación	●●●●○
Apariencia	●●●●○

Mentales

Percepción	●●○○○
Inteligencia	●●○○○
Astucia	●●○○○

Habilidades

Talentos

Alerta	●●○○○
Atletismo	●○○○○
Callejeo	○○○○○
Empatía	○○○○○
Esquivar	●○○○○
Expresión	●●●○○
Impulso Primario	●○○○○
Intimidación	●●●○○
Pelea	●○○○○
Subterfugio	●●○○○
	○○○○○

Técnicas

Armas C.C.	○○○○○
Armas de Fuego	○○○○○
Conducir	○○○○○
Etiqueta	○○○○○
Interpretación	●●●○○
Liderazgo	○○○○○
Pericias	○○○○○
Sigilo	●●●○○
Supervivencia	●○○○○
Trato con Animales	●●○○○
	○○○○○

Conocimientos

Ciencia	○○○○○
Enigmas	●○○○○
Informática	○○○○○
Investigación	●●○○○
Leyes	○○○○○
Lingüística	●○○○○
Medicina	○○○○○
Ocultismo	○○○○○
Política	○○○○○
Rituales	●●○○○
	○○○○○

Ventajas

Dones

Anillos de Hierro
Picadura de Sueño
Sentir Vibración

Dones

Dones

Trasfondos

Ananta	●●○○○
Contactos	●●○○○
Pura Raza	●●○○○
Ritos	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Rabia

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Gnosis

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Fuerza de Voluntad

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Salud

Magullado		□
Lastimado	-1	□
Lesionado	-1	□
Herido	-2	□
Malherido	-2	□
Tullido	-5	□
Incapacitado		□

Rango

Experiencia

Acosador

Cita: *Es tan hermosa cuando duerme. Y su piel es tan suave.*

Preludio: Eras un niño solitario. Eras demasiado enfermizo para hacer deporte, te distraías con facilidad cuando había que estudiar en serio y eras demasiado raro para hacer muchos amigos. En lugar de eso observabas a los demás niños mientras jugaban y te imaginabas entre ellos. Para divertirte, recogías los juguetes que dejaban caer y los ayudabas cuando tropezaban, salvándoles de rodillas despellejadas y brazos rotos. Te imaginabas largas conversaciones con ellos que nunca llegabas a tener. En tu mente impedías que cometieran errores diciéndoles lo que estaba bien y mal.

En el instituto seguías haciendo lo mismo, pero eras más activo. Elegiste a la estudiante más popular y bonita del instituto -Samantha, a quien conocías de la escuela y estaba en tu clase- y te convertiste en una parte silenciosa de su vida. Cuando iba al cine, te sentabas detrás de ella. Cuando iba a casa con sus padres, la veías dormir desde el otro lado de su ventana. La conocías mejor que el resto del mundo junto. Y la viste arruinar su vida.

Tu Samantha bebía demasiado y tenía demasiados novios. Sus notas cayeron porque sus padres la presionaban demasiado para que eligiera la universidad correcta. El potencial y la belleza que la hacían tan especial desaparecieron ante tus ojos. Paró de cuidarse, y sus amigos dejaron de llamarla uno tras otro. Todos excepto tú. Cuando hubo caído a lo más bajo -justo después de descubrir que su último novio no oficial la había dejado embarazada- la visitaste. Escribiste una nota con su letra y la dejaste en su mesilla de noche. Sujetaste la nota con la medicación de su madre para el dolor de cabeza. Abriste una botella de whisky escocés del armario de bebidas de su padre y la dejaste junto a la nota. Cerraste la puerta de su habitación desde dentro y esperaste a que despertara a la mañana siguiente. Entonces le explicaste lo que tenía que hacer. Aunque se sentía aterrorizada, sabía que tenías razón. Una hora después la habías dejado tumbada en su cama y te fuiste por donde habías venido. Y descubriste que alguien te había estado observando como tú habías observado a tu dulce Samantha.

Concepto: El 90 % del deber de una Nagah consiste en vigilar a su víctima buscando debilidades y vigilar es tu especialidad. Supervisas a los objetivos de tu Nido buscando debilidades o fallos en su responsabilidad, y el juicio del Nido a menudo depende sólo de la información que consigues recoger. Pero no eres un observador sin pasión. Cuando aprendes y absorbes la rutina cotidiana de una víctima potencial, llegas a conocer a esa persona tan bien como ella misma. Aunque tu juicio de esa persona no termine a su favor, no puedes evitar quererla un poco. Cuando una misión ha terminado, no puedes evitar llorar en silencio ante la pérdida de alguien que se había convertido en una parte tan íntima de tu propia vida. Tus compañeras de Nido pueden considerarte egoísta, pero han aprendido a no contradecir tu juicio.

Consejos de Interpretación: Muéstrate siempre educado y humilde cuando hables. No quieres que de alguna manera tu objetivo piense que eres un patán aburrido. Cuando una de tus compañeras de Nido realiza alguna pequeña acción o pronuncia alguna frase de una manera que te recuerde a tu objetivo, señálaselo. Cuando te reúnas con tus compañeras de Nido en algún lugar que tu objetivo frecuente, intenta sentarte donde lo haría tu víctima y pide lo que pediría ella.

Si tu juicio requiere que tu objetivo muera, no dudes en tu devoción a tu deber. Sé imparcial y cumple la voluntad de Gaia. Sólo asegúrate de que tu cara sea lo último que tú víctima ve y que él o ella sepan que lo que has hecho ha sido por su propio bien. Cuando la misión haya terminado, no te aferres. Recuerda a tu víctima con cariño por la alegría pasajera que te proporcionó y sigue adelante.

Equipo: Cámara digital, block de notas, micrófono, grabadora, un pequeño recuerdo reemplazable del hogar de tu víctima.

NAGAH™

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Raza: Balaram
Auspicio: Kamsa
Especie de ofidio: Serpiente cabeza de cobre

Nido:
Corona:
Concepto: Acosador

Atributos

Físicos

Fuerza	●●○○○
Destreza	●●●●○
Resistencia	●●○○○

Sociales

Carisma	●○○○○
Manipulación	●●●○○
Apariencia	●●○○○

Mentales

Percepción	●●●●●
Inteligencia	●●●●○
Astucia	●●○○○

Habilidades

Talentos

Alerta	●●●○○
Atletismo	○○○○○
Callejeo	●●○○○
Empatía	●○○○○
Esquivar	●●○○○
Expresión	○○○○○
Impulso Primario	○○○○○
Intimidación	●●●○○
Pelea	○○○○○
Subterfugio	●●●○○
	○○○○○

Técnicas

Armas C.C.	○○○○○
Armas de Fuego	●○○○○
Conducir	●○○○○
Etiqueta	○○○○○
Interpretación	○○○○○
Liderazgo	○○○○○
Pericias	○○○○○
Sigilo	○○○○○
Supervivencia	●●●●○
Trato con Animales	○○○○○
	○○○○○

Conocimientos

Ciencia	●○○○○
Enigmas	●○○○○
Informática	●○○○○
Investigación	●●●●○
Leyes	○○○○○
Lingüística	●○○○○
Medicina	●○○○○
Ocultismo	○○○○○
Política	●○○○○
Rituales	○○○○○
	○○○○○

Ventajas

Dones

- Ojos de los Reyes Dragón
- Paciencia del Depredador
- Persuasión

Dones

Dones

Trasfondos

Ananta	●○○○○
Contactos	●●●○○
Recursos	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Rabia

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Gnosis

● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Fuerza de Voluntad

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Salud

Magullado		□
Lastimado	-1	□
Lesionado	-1	□
Herido	-2	□
Malherido	-2	□
Tullido	-5	□
Incapacitado		□

Rango

Experiencia

Limpiador

Cita: *Ya veo. No, no me lo expliques. Lo arreglaré.*

Preludio: Mudaste tu Primera Piel provocando un horrible desastre que llegó tarde y sin razón a tu vida. Tú y tu esposa estabais discutiendo sobre quién se ocuparía de tus ancianos padres, y tu furia estalló. Recuerdas su cara cuando tus garras la destrozaron con precisión cruel y feroz. Recuerdas cómo detuviste sus gritos derramando bilis y veneno en su boca. Te enroscaste alrededor de ella aplastándola una y otra vez hasta que dejó de moverse mientras tus colmillos desgarraban su carne una, dos veces y más. Vuestra discusión había sido ridícula, muy lejos proporcionalmente de la ferocidad con que la habías destruido.

Cuando recuperaste el control poco después, tu mujer yacía entre tus brazos y la sangre empapaba los restos de tu ropa. Mientras te incorporabas te diste cuenta de que había dos hombres mirándote fijamente. Intentaste hablar, pero uno te silenció con una mirada mientras el otro te ayudaba sin miramientos a ponerte en pie. Te dijeron que eran tu familia, y que te habían estado observando y esperando. Te dijeron todo eso sin pronunciar una palabra ni hablar entre ellos, y una frialdad desconocida pero familiar bajo tu piel te convenció de que no mentían. Te ordenaron que confiaras en ellos, y lo hiciste.

Inmediatamente, uno de ellos se fue y regresó al poco tiempo con el cadáver fresco y destrozado de un hombre de tu complexión aproximada. Llevaba tus ropas y le habían cortado el pelo de la misma manera. Uno de los hombres de tu nueva familia le sacó los dientes al cadáver con el mango de un cuchillo -posiblemente con el que había acabado con su vida- y los recogió. El otro encendió el conducto del gas en tu chimenea. Cuando todo terminó, te ayudaron a cambiar en tu forma pequeña y te metieron en la bolsa que llevaba uno de ellos.

Tres noches después, antes de que te entregaran a las Sesha y desaparecieran, te enseñaron un periódico. Había una historia en la página tres sobre el brutal doble asesinato que había ocurrido en tu antiguo hogar. Contaba cómo los feroces asaltantes que habían cometido el crimen habían incendiado la casa para cubrir su rastro. Varios testigos habían visto un vehículo abandonando la escena del crimen cuando comenzó el fuego, pero no pudieron identificar ni al conductor ni a ningún pasajero. El vehículo había sido encontrado abandonado a nueve kilómetros. Las dos Nagah, como se llamaban y tú ahora, te ordenaron que aprendieras de lo que habían hecho y que nunca lo olvidaras. Hasta el momento, lo sigues recordando.

Concepto: Las Sesha te han encargado uno de los deberes más importantes. Ayudas a mantener el mito de que las Nagah están extintas. En lugar de confiar en los Dones, te especializas en el uso de evidencias médicas forenses y disfrazas el escenario de un desastre para que cuente una historia falsa pero convincente. Tus compañeras Nagah confunden a las autoridades mundanas y acogen a las Nagah indiscretas que necesitan ocultarse, pero tú te encargas directamente de los desastres potenciales. Cuando el tiempo es esencial, puedes disfrazar el lugar donde una Nagah ha entrado en un frenesí de rabia para que parezca sólo un robo desesperado que salió mal, pero prefieres simplemente hacer que un cadáver desaparezca sin dejar ni rastro. Sin que importe cómo te ocupas de un problema, siempre tomas nota de quien lo provocó. Y siempre informas a las Sesha.

Consejos de Interpretación: Deja que tu experiencia y reputación hablen por sí solas en lugar de permitir que los jóvenes estúpidos te minusvaloren. No permitas a tus clientes que expliquen lo que hicieron mal; no les permitas justificar sus acciones o exculparse por sus errores. Mantén una distancia profesional entre tu trabajo y los descuidados que te han llamado, para que así puedas trabajar más rápido.

Imparte órdenes que no dejen sitio para la discusión. No expliques lo que haces ni escuches sugerencias. Sé meticuloso y preciso para que quienes te vean en acción puedan aprender de ti. Nunca regañes a nadie, nunca disculpes a nadie y nunca ofrezcas sugerencias que tus acciones puedan enseñar con igual eficacia. Haz que tu tranquilidad y orden se apoderen de la situación para que tus clientes lo vean, y procura que su vergüenza les enseñe a ser más cuidadosos en el futuro.

Equipo: Furgoneta de jardinería de cinco años; fregonas, escobas e instrumentos de limpieza, bidón de ácido sulfúrico.

NAGAH™

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Raza: Balaram
Auspicio: kamakshi
Especie de ofidio: Víbora Común

Nido:
Corona:
Concepto: Limpiador

Atributos

Físicos

Fuerza	●●●○○
Destreza	●●○○○
Resistencia	●●●○○

Sociales

Carisma	●●○○○
Manipulación	●●○○○
Apariencia	●●○○○

Mentales

Percepción	●●●○○
Inteligencia	●●●○○
Astucia	●●●●○

Habilidades

Talentos

Alerta	●○○○○
Atletismo	○○○○○
Callejeo	●●●○○
Empatía	○○○○○
Esquivar	●○○○○
Expresión	○○○○○
Impulso Primario	○○○○○
Intimidación	●●○○○
Pelea	●●○○○
Subterfugio	●○○○○
	○○○○○

Técnicas

Armas C.C.	●○○○○
Armas de Fuego	●○○○○
Conducir	●●○○○
Etiqueta	○○○○○
Interpretación	○○○○○
Liderazgo	○○○○○
Pericias	●○○○○
Sigilo	●●●○○
Supervivencia	○○○○○
Trato con Animales	○○○○○
	○○○○○

Conocimientos

Ciencia	●●●○○
Enigmas	○○○○○
Informática	●○○○○
Investigación	●●●●○
Leyes	●●●○○
Lingüística	●○○○○
Medicina	●●○○○
Ocultismo	○○○○○
Política	○○○○○
Rituales	○○○○○
	○○○○○

Ventajas

Dones

Autodisciplina
Olor de Agua Corriente
Resistir Dolor

Dones

Dones

Trasfondos

Contactos	●●○○○
Parentela	●●○○○
Recursos	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Rabia

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Gnosis

● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Salud

Magullado		□
Lastimado	-1	□
Lesionado	-1	□
Herido	-2	□
Malherido	-2	□
Tullido	-5	□
Incapacitado		□

Rango

Fuerza de Voluntad

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Experiencia

Sensei

Cita: *Levántate. Separa más los pies. Y esta vez no eches la rodilla hacia atrás al atacar.*

Preludio: Todo lo que conoces es la guerra. Un año después de que nacieras, tu madre y tu padre dieron sus vidas defendiendo el Túmulo de tu corte. Sólo recuerdas de ellos que tu madre te ayudó a liberarte del cascarón y que tu padre te protegía del sol con su capucha mientras te sostenía a la orilla del río que más le gustaba y tocaba para ti una música hermosa con una flauta de madera. Todos los demás recuerdos que conservas de tu infancia y juventud están llenos de desesperación, sangrientas batallas o breves momentos de descanso.

Tu corte había sido construida alrededor del Túmulo de un río en lo alto de una montaña y era segunda en poder sólo ante la Corte del Cerezo del Fénix. Los bakemono, los akuma y las villanas Kumo ansiaban ese poder, y cualquier mano que pudiera sostener una espada en defensa del Túmulo podía prestar un valioso servicio a tu hogar.

El general del Túmulo te adoptó y te adiestró en las diversas formas de la guerra después de la muerte de tus padres. Te recordó constantemente que no tenías ningún otro hogar excepto la corte. Se aseguró de que supieras que no tenías ninguna otra familia excepto los guerreros que luchaban junto a ti y la defendían. Te advirtió que no tendrías venganza si no grababas cada lección que te enseñara en la piedra de tu corazón.

Pero a medida que crecías y aprendías y fuiste capaz de luchar en defensa del Túmulo con los demás guerreros a las órdenes de tu general, te diste cuenta de que no tenías sed de venganza. Tus padres eran sombras y sueños agradables. El general era tu verdadera familia. Recuerdas sus lecciones como recuerdas su nombre y te dedicas a transmitir esas lecciones a la nueva generación de guerreros de tu corte.

Concepto: Mientras el general organiza a las fuerzas que defienden y protegen el Túmulo de tu Corte, tu responsabilidad es entrenar a sus jóvenes y dispuestos guerreros en el arte de la guerra. Tu general espera que sus guerreros actúen sin fallo ni duda cuando da las órdenes, y espera que tú los hagas capaces de obedecer. Instruyes a los aspirantes a defender el Túmulo de tu corte en esgrima, combate sin armas, a controlar y dirigir su Rabia y en tácticas conjuntas. En las raras ocasiones en que formas parte de un sentai, asumes el Auspicio de Columna.

Consejos de Interpretación: Cuando entrenas guerreros, no llenas sus cabezas con koan y enigmáticas lecciones esotéricas. No les encargas tareas mundanas que les ayudaran sólo si descubren cómo aplicarlas en el campo de batalla. Les enseñas lo que necesitan aprender, muestras perfectamente y haces que lo repitan. Si no consiguen aprender tus lecciones a tu nivel, les vuelves a enseñar y les haces repetir otra vez. Nunca los humillas ni te conviertes en su enemigo, ni les permites que derrochen su energía intentando derrotarte. Recuérdales siempre que su general exige de ellos una actuación perfecta al momento. Recuérdales siempre que sus enemigos se aprovecharán de cualquier debilidad en sus técnicas para destruirlos.

Si tu general te elige para que formes parte de un sentai, acepta sin dudarlo. Rechaza asumir el liderazgo, aunque los miembros de tu manada de guerra sean antiguos estudiantes tuyos. Apóyalos, guíalos y enséñales, pero no les obligues a depender de ti. Confía en que tu tutela los haya convertido en guerreros capaces y líderes por su propio derecho.

Equipo: Ropa amplia, sombrero cónico de paja, katana, bokken, flauta de madera.

Nagah

NAGAH™

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Raza: Ahi
Auspicio: kartikeya
Especie de ofidio: Cobra

Nido:
Corona:
Concepto: Sensei

Atributos

Físicos

Fuerza	●●●○○
Destreza	●●●●○
Resistencia	●●●●○

Sociales

Carisma	●●●○○
Manipulación	●○○○○
Apariencia	●●○○○

Mentales

Percepción	●●●○○
Inteligencia	●●○○○
Astucia	●●●○○

Habilidades

Talentos

Alerta	●○○○○
Atletismo	●○○○○
Callejeo	○○○○○
Empatía	●○○○○
Esquivar	●●●○○
Expresión	●○○○○
Impulso Primario	●○○○○
Intimidación	●○○○○
Pelea	●●●○○
Subterfugio	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

Armas C.C.	●●●○○
Armas de Fuego	○○○○○
Conducir	○○○○○
Etiqueta	●●○○○
Interpretación	●●○○○
Liderazgo	●●●○○
Pericias	○○○○○
Sigilo	●○○○○
Supervivencia	●●○○○
Trato con Animales	○○○○○
	○○○○○

Conocimientos

Ciencia	○○○○○
Enigmas	●○○○○
Informática	○○○○○
Investigación	○○○○○
Leyes	●●○○○
Lingüística	●○○○○
Medicina	○○○○○
Ocultismo	●●○○○
Política	●○○○○
Rituales	●○○○○
	○○○○○

Ventajas

Dones

Ojo del Asesino
Ojos del Dios de la Guerra
Sentir el Wyrm

Dones

Dones

Trasfondos

Ananta	●●○○○
Ancestros	●●○○○
Pura Raza	●●○○○
Ritos	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Rabia

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Gnosis

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Fuerza de Voluntad

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Salud

Magullado		□
Lastimado	-1	□
Lesionado	-1	□
Herido	-2	□
Malherido	-2	□
Tullido	-5	□
Incapacitado		□

Rango

Experiencia

El Silencio del Río

Las piedras del lecho de un río le dan forma y lo guían, pero también son pulidas por la corriente. Las piedras pueden detener un río o convertirlo en una ráfaga turbulenta de diamantes blancos, pero sus bordes se erosionarán con el tiempo. Entonces, cuando el murmullo y suspiro de un río se silencia, sólo quedan las piedras pulidas por la corriente.

Vinata

No guardamos compasión por las traidoras o los necios que nos traicionan. Pero entre ellos, creo que Aquélla Cuyo Nombre Nunca se Pronuncia pero Siempre se Recuerda se encuentra entre los segundos. Con razón la despreciamos, pero no nació en el desprecio. Hubo un tiempo en el que habría podido convertirse en la más grande de nosotras. Aunque era joven ya era una leyenda en los oídos de todos los que habían oído su nombre. Especialmente en los suyos. Ella escuchó los susurros temerosos y reverentes de quienes habían presenciado sus justas acciones, y permitió que la inspiraran para alcanzar mayor grandeza. Nunca estaba contenta con el último elogio entonado en su nombre; siempre se esforzaba por hacerse digna de más y más grandeza.

Y así el sutil Wyrm la atrapó. Tocó las hebras frías de su prisión tejida como las cuerdas de un arpa y la alabó como el avatar puro y libre del equilibrio renacido en la Tierra. Le cantó en sueños y le dio una visión del mundo en armonía. Le mostró la paz y el equilibrio que el Wyrm se había esforzado por alcanzar antes de que el Kaos volviera loca a la Tejedora, y que las redes de la Tejedora lo atraparan con más fuerza de la necesaria. El Wyrm le dijo a Aquélla Cuyo Nombre Nunca se Pronuncia que semejante mundo de armonía todavía era posible en su vida si sólo tomaba una decisión crucial.

Cuando ella sonrió, le mostró a quien se interponía en el camino de esa paz. Le mostró a un joven y feroz hombre lobo cuyos aullidos resonaban sobre los mares y cuyos colmillos goteaban con la sangre de sus hermanos. El Wyrm le dijo que los ojos de ese hombre lobo contemplarían el fin del último equilibrio y paz que quedaba en la Tierra.

Entonces Aquélla Cuyo Nombre Nunca se Pronuncia despertó y cazó al Colmillo Plateado, sin saber que el Wyrm le había dado la más amarga de las manzanas envenenadas. Después de todo, hasta el Corruptor puede contar la verdad cuando conviene a sus propósitos.

Comprendo que las viejas Nagah que vivían entonces -y que se convertirían en las primeras Sesha- no la dejaran morir durante mucho tiempo. Sólo espero que la permitieran vivir el tiempo suficiente para que viera cómo había sido traicionada. Espero que se le permitiera comprender que ninguna de nosotras puede servir a un solo amo y afirmar que mantiene el equilibrio que tanto agrada a Gaia. Espero recordar todo esto todos los días de mi vida, de la misma forma que recuerdo el nombre que nunca se pronuncia.

Vasana

Hoy también volveré al río para presentar mis respetos. Vasana el de las Tres Capuchas, Vasana el Esmeralda, Vasana el Terrible está muerto. Cuentan que simplemente yace dormido, pero conozco bastante bien el rostro de la muerte. Me han dicho que sólo pidió yacer a los pies de la montaña más cercana a su hogar para que la Tercera Madre pudiera juzgarlo en la muerte. En el momento en que cerró sus ojos -así me contó una testigo que yacía con el estómago abierto - una fuente brotó debajo de él donde ningún agua había brotado antes. Permaneció sumergido en las alegres lágrimas de su Tercera Madre y desapareció de la vista. Quienes lo conocieron, como la pobre niña de la que he hablado, dicen que sonrió mientras el agua lo rodeaba y su Tercera Madre se lo llevó a su hogar en su seno.

Recuerdo bien a Vasana. Toda una generación de rakshasa se encogía de miedo al escuchar su nombre, recordando lo que le había hecho a su Príncipe Jatadaka. Los pergaminos que cuelgan en la Corte del Cerezo del Fénix lo alaban por haber seguido luchando en lo alto del monte Fujiyama cuando todos los demás defensores de la corte habían caído. Recuerdo la ocasión en la que permitió que un elefante lo aplastara para poder ocultarse entre las hebras de junco de las sandalias del demonio Kodomo Gunjin y así destruir al gigante mientras dirigía a su ejército para arrasar el Templo de los Ancestros. Por cada alma que he tomado, por cada palabra de odio que he dado y recibido, Vasana ha acabado con dos bakemono y ha vengado tres crímenes viles. De todos los guerreros de esa Edad brillante, Vasana es el primero entre ellos.

Acudiré al lugar donde se encuentra su tumba como tantos han hecho este año. Contemplaré la fuente que brota de su tumba. Intentaré ver sus ojos entre los dedos de su Tercera Madre. Como tantos de los míos, derramaré una lágrima de agua pura en ese río para demostrar que alguien como yo puede sentir respeto por alguien como él.

Diez Pasos

No guardo amor por las Sesha ni echo de menos el tiempo que he pasado con ellas, pero echo de menos a Diez Pasos. Aguarda en el Ananta que se encuentra en el umbral de Xi Wang Chi a quienes son como tú o como yo. Nos da la bienvenida al hogar de nuestros jueces y cuida de nuestras necesidades. Cuando llegamos cansadas, nos ayuda a descansar. Cuando estamos sedientas, nos trae agua pura del río en un cucharón de madera que es más viejo que él. Cuando las Sesha nos llaman para que les contemos lo que hemos hecho y visto, es Diez Pasos quien nos llama para que nos relajemos y nos acompaña a su cámara.

No sé lo viejo que es o quiénes fueron sus padres. Sé que es americano por el cascabel que muestra al final de su cola. Sé que es un Ahi por su lengua que siempre está dividida. Sé que está solo por la forma en que sus profundos ojos amarillos contemplan los míos cuando lo miro. Sé que ama a las Sesha por la perfecta reverencia que veo que muestra al inclinarse hacia su cámara cuando escolta a alguien como tú o como yo hasta su presencia.

Diez Pasos nunca me ha hablado, en voz alta o en los susurros de la noche, pero por esa razón lo echo de menos. Nunca me ha hecho preguntas, así que nunca me siento tentada de contarle las cosas que pronto contaré a las Sesha. No me siento impulsada a confesarle mis temores o mis incertidumbres ocasionales. No discuto con él ni hablo de nada importante porque no me pregunta. Y si él no pregunta, y no necesito contestar.

La última vez que me presenté ante las Sesha y se me negó una audiencia con los Long Lu, Diez Pasos acudió y se sentó detrás de mí en la roca donde había ido a desahogar mi frustración. Me miró con el mismo respeto abierto que había iluminado sus ojos cuando mis compañeras de Nido y yo llegamos a Nandana. No me ofreció consuelo, ni tampoco consejo sobre la manera en que podía mejorar antes de que las Sesha me convocaran otra vez. No me miró con ojos tristes ni con una expresión de lástima. Sólo se sentó detrás de mí mientras mis otras compañeras de Nido se dedicaban a aprender junto a los Reyes Dragón.

Es por todo eso que amo a Diez Pasos y lo echo de menos cuando estoy lejos de Nandana. No me trató con lástima ni me sermoneó con sugerencias inútiles. No me permitió llorar ni que me aislara de mis compañeras de Nido. Aunque es algo que rechazo en todas mis hermanas, Diez Pasos no me juzgó. He compartido este sentimiento con mis compañeras de Nido, y ellas también lo sienten. Bendito sea quien nos ha enseñado que el juicio es sólo el conjunto de nuestro deber, no todo nuestro ser.

Abraham Waverly

Sé muy bien de quién hablas. El inglés. Parece un anciano de setenta años en un buen día. Sólo habla en voz alta cuando te está dando órdenes o un sermón. Siempre hace crujir su cuello hacia adelante cuando mira a su alrededor. Estás hablando de Waverly. No te asustes ahora, chico. No conocería su nombre si él no quisiera, y no lo mencionaría si no quisiera que supieras que lo conozco.

Tenía más o menos tu edad cuando lo conocí. Acababa de perder mi Primera Piel y estaba completamente sola. Había nacido Nagah de dos Parientes, y Waverly me encontró. Me contó lo que yo era. Me dijo qué se suponía que debía hacer. Pasó años conmigo al igual que contigo, enseñándome sobre los demás y qué se suponía que debían hacer. Me enseñó cómo encontrarlos, cómo juzgarlos y cómo matarlos cuando fallaban demasiado. Estás comenzando a relajarte así que supongo que eso significa que hizo lo mismo contigo. A eso se dedica todo el tiempo, según me han contado otros con los que hablé. Encuentra a las que estamos perdidas, nos adiestra y las une en Nidos como hizo contigo y conmigo. Si conozco a Abraham, el año que viene habrá preparado a una más para que se una a nosotras.

Permite que te dé una advertencia inmediata, hijo, harías mejor en recordar cada palabra que el hombre te dijo. Harás bien en no fallar nunca. Una de mis dos antiguas compañeras de Nido falló. Marin, a la que sustituyes. Ella dudó en su deber y consiguió que nuestro compañero Andreas muriera por culpa del mierdas de Morador de Cristal de Hong Kong al que estábamos persiguiendo en aquel momento. Marin y yo atrapamos al Morador del Cristal y acabamos con él -incluso llevamos el cuerpo de Andreas de vuelta a casa hasta el maldito Mississippi- pero Waverly se enteró. Apareció a la noche siguiente de que enterráramos a Andreas. Simplemente apareció ante nosotras mientras dormíamos, arrastrando el cadáver de Andreas por el pelo. Entonces arrojó el cuerpo encima de la cama, entre Marin y yo. Con una mirada nos convirtió en piedra y nos hizo una mierda que me llevaré a la tumba y a cualquier infierno que Gaia haya preparado para mí. Después de eso se marchó y se llevó a Marin con él. La obligó a cargar con el cuerpo de Andreas. Ni siquiera la dejó vestirse.

Ahora tú estás aquí, y pronto llegará otro. Sé que si Marin ha tenido suerte, habrá terminado en otro de los Nidos de Waverly en algún lugar. Pero chico, si la cagas a lo grande y Waverly se entera, comprobarás por ti mismo que la verdad es que Andreas fue el que tuvo más suerte de los tres.

he hablado, dicen que sonrió mientras el agua lo rodeaba y su Tercera Madre se lo llevó a su hogar en su seno.

Recuerdo bien a Vasana. Toda una generación de rakshasa se encogía de miedo al escuchar su nombre, recordando lo que le había hecho a su Príncipe Jatadaka. Los pergaminos que cuelgan en la Corte del Cerezo del Fénix lo alaban por haber seguido luchando en lo alto del monte Fujiyama cuando todos los demás defensores de la corte habían caído. Recuerdo la ocasión en la que permitió que un elefante lo aplastara para poder ocultarse entre las hebras de junco de las sandalias del demonio Kodomo Gunjin y así destruir al gigante mientras dirigía a su ejército para arrasar el Templo de los Ancestros. Por cada alma que he tomado, por cada palabra de odio que he dado y recibido, Vasana ha acabado con dos bakemono y ha vengado tres crímenes viles. De todos los guerreros de esa Edad brillante, Vasana es el primero entre ellos.

Apéndice Dos: Piel de Serpiente

Por Nick Espósito.
Completado con información adicional por Magus.

En primer lugar, un aviso: hablo desde la experiencia personal, así que por favor recordadlo; las serpientes venenosas o constrictoras NO son para cuidadores inexpertos. Aunque las serpientes pueden ser mascotas maravillosas, por favor, dejad las serpientes que puedan haceros daño a personas que tengan suficiente experiencia para cuidar de ellas.

La Anatomía De Una Serpiente

Las serpientes constituyen la mitad del Orden *Squamata*, situadas en el suborden de *Serpentes*. Este suborden se divide en un número debatido de familias, aunque sólo cuatro familias son importantes en este espacio limitado: las *Boidae* (boas), *Viperidae* (víboras), *Colubridae* (culebras), y *Elapidae* (cobras). La familia *Boidae* está formada por grandes serpientes constrictoras, como boas y pitones. Después está la familia *Viperidae*, que incluye serpientes de cascabel y víboras. La mayor familia de serpientes es la *Colubridae*, en la que se incluyen desde serpientes del maíz y serpientes ratoneras hasta culebras arborícolas y otras muchas. Por último tenemos las *Elapidae*, una familia que incluye mambas, serpientes marinas, serpientes de coral y las cobras.

Una de las primeras cosas que se deben conocer sobre las serpientes es que no son de sangre caliente como los mamíferos o las aves, pero controlan su temperatura corporal de otras dos maneras. Todas las serpientes son ectotérmicas, o de sangre fría. Aunque esto suele hacer pensar a la gente que una serpiente es fría al tacto, simplemente significa que la temperatura corporal de una serpiente es controlada por su entorno, y no de manera interna. Es una creencia popular que las serpientes son lentas y perezosas, pero demasiado a menudo (asumiendo que las condiciones ambientales sean favorables) la temperatura corporal de una serpiente es más elevada que la de la mayoría de los mamíferos, y por lo tanto actúan con un ritmo metabólico superior a lo que se cree.

Algunas serpientes regulan su temperatura corporal tomando el sol, normalmente sobre objetos que absorben el calor, como rocas o pavimento. Este método, conocido como heliotérmico, es utilizado por unas pocas serpientes y es más utilizado por lagartos, tortugas y cocodrilos.

Estas características parecen implicar que las serpientes están limitadas a los climas tropicales, pero no es así. Yo mismo he atrapado desde culebras listadas a serpientes de cascabel cerca de mi casa, en los suburbios del norte de Chicago. Sin embargo, esta condición les proporciona a las serpientes la ventaja de necesitar mucha menos comida que otros animales. Los animales de sangre caliente gastan entre el 70 y el 80 % de su energía manteniendo su temperatura corporal. Así, los mamíferos necesitan comer casi todos los días para mantener su salud, mientras que los reptiles pueden pasar semanas sin comer antes de sufrir efectos perjudiciales. Las anacondas habitualmente sólo comen una vez cada tres meses (aunque a veces su alimento es tan

grande como un ciervo). En el extremo de ese espectro, existen casos documentados de pitones reales que han pasado hasta dieciséis meses sin comer.

Posiblemente la zona más interesante de una serpiente sea su cabeza. La lengua bífida de la serpiente, uno de sus rasgos más distintivos, es también uno de los más útiles. Para sentir su entorno, una serpiente saca su lengua y la agita en el aire. Cuando la serpiente hace esto, cada lado de la lengua de la serpiente recoge distintos olores e información. Entonces la serpiente vuelve a introducir la lengua en su boca y la pone en el órgano de Jacobson que se encuentra en la parte superior de la boca, una parte de la lengua de cada lado. El órgano de Jacobson es un órgano sensorial muy especializado que envía información al cerebro sobre el entorno de la serpiente. La información recibida le dice a la serpiente cómo es su entorno, dónde se encuentran las fuentes de calor, y en qué dirección. De esta manera las serpientes exploran la mayor parte de su entorno. Para complementar esta información algunas serpientes tienen fosetas en los labios superiores para procesar información adicional; de estas fosetas recibe su nombre la víbora de foseta. Estos órganos proporcionan la habilidad de sentir calor, especialmente el calor corporal de las presas.

Otro rasgo único de la cabeza de la serpiente es la mandíbula. La mayoría de la gente cree que la serpiente disloca su mandíbula para comer, pero es un mito. La serpiente es capaz de abrir su mandíbula casi 180 grados porque tiene huesos adicionales -en comparación con otros animales. La mayoría de los animales sólo tienen un hueso de mandíbula que se conecta directamente con el cráneo. Sin embargo, las serpientes tienen cuatro huesos. Primero, la mandíbula en sí, se dobla directamente en el centro y se conecta con un tendón extensible. En segundo lugar, hay dos huesos adicionales, uno a cada lado, situados entre la mandíbula y el cráneo.

Internamente, las serpientes son criaturas bastante confusas. Tienen pares de la mayoría de los órganos, como la mayoría de los animales, pero normalmente uno de ellos está subdesarrollado. Por ejemplo, el pulmón izquierdo normalmente es de tamaño bastante reducido, mientras que el pulmón derecho es fino y alargado. Las paredes del corazón no están del todo separadas en las serpientes, así que la sangre con oxígeno y la sangre sin oxígeno fluyen juntas.

El rasgo más inusual de la serpiente es la ausencia de patas. Esta adaptación especial permite a la serpiente meterse en los agujeros y escondrijos que utilizan sus presas. La serpiente compensa esta carencia de miembros con una serie de escamas y músculos especializados de su vientre. Aunque la mayor parte del cuerpo de una serpiente está recubierto de escamas en forma de mosaico, las escamas del vientre o escudillas están invertidas y encajan unas encima de otras, como las tejas de un tejado. La serpiente puede utilizar estas escamas para moverse, flexionando de manera progresiva los músculos de su vientre y deslizándose sobre la que la rodea. Las serpientes arborícolas han desarrollado esta capacidad hasta tal punto que pueden escalar por el tronco de un árbol. El crótalo cornudo utiliza una habilidad similar para deslizarse de lado, aunque parece bastante distinta.

Las serpientes también han desarrollado otras formas de movimiento especializado. La serpiente marina, que tiene una cola vertical, plana y fina, nada casi como un pez, y es capaz de nadar hacia atrás. También existen serpientes que pueden aplanar sus músculos en el vientre y planear por el aire utilizando sus cuerpos finos y planos.

Del Nacimiento (o Eclosión) a la Muerte Como Serpiente

Las serpientes se reproducen de dos maneras, poniendo huevos o dando a luz crías vivas. Las serpientes que ponen huevos a menudo los incuban hasta que las crías eclosionan. Los huevos de un reptil se diferencian de los de otros animales porque son flexibles y con la textura del cuero, no de cáscara dura. Las serpientes que dan a luz realmente incuban sus huevos en el interior del cuerpo, de una forma similar a otros animales. De cualquier manera, las madres abandonan a las crías tan pronto como nacen. (Ya de paso, las cobras ponen huevos -y las cobras reales o cobras rey son las únicas serpientes que construyen nidos para sus huevos. La hembra acumula un montículo de hojas, normalmente de bambú, con sus anillos; los huevos son depositados en una "cámara" inferior mientras la madre descansa en la parte superior del nido).

Cuando una serpiente se encuentra en el mundo, sobrevive por su cuenta. Por suerte las serpientes salen del huevo (o del vientre de su madre) preparadas para cazar solas. Las serpientes tienen una alimentación muy diversa, en la que se encuentran huevos, pájaros, roedores, peces, insectos, lagartos y las más grandes pueden alimentarse de criaturas tan grandes como cerdos y ciervos. En ocasiones también devoran a otras serpientes.

Las serpientes crecen rápidamente en su primer año de vida, y mientras lo hacen, mudan de piel. A medida que se desarrollan se hacen demasiado grandes para encajar dentro de su vieja piel. Otros animales, como mamíferos y aves pierden y regeneran constantemente las capas exteriores de su piel. Sin embargo los reptiles pierden toda su piel exterior de una vez. Unos pocos días antes de la muda, una serpiente adquiere un color más apagado y sus ojos adquieren un tono lechoso. Esto se debe a que segregan una delgada capa de fluido entre su piel vieja y la nueva, para facilitar la muda.

El tamaño de las serpientes adultas se encuentra entre los más diversos del mundo animal. La serpiente más pequeña, la serpiente ciega de México, crece hasta alcanzar sólo diez centímetros. En contraste, la mayor de las serpientes, la pitón reticulada, puede superar los nueve metros.

Sin embargo, antes de alcanzar su tamaño completo, una serpiente alcanza la madurez sexual. Durante la estación de apareamiento los machos persiguen y cortejan a las hembras

de su especie. Este cortejo puede manifestarse desde un falso combate con otros machos a danzas elaboradas. Después de la cópula, la serpiente macho sigue su camino, posiblemente para emparejarse con otra hembra. Pero más allá de la época de reproducción, casi todas las serpientes son criaturas solitarias. Aunque algunas serpientes viven cerca de otras o incluso compartan el mismo cubil, no es tanto un impulso social como compartir el mismo territorio.

El Veneno de las Serpientes

Aunque sólo de las tres familias de serpientes poseen veneno, existen muchas variedades funcionales de veneno, y casi tantas como de inocularlo. En el pasado se creía que sólo existían unos pocos tipos de veneno, cada uno perteneciente a un grupo determinado de serpientes. Sin embargo, actualmente sabemos que existen casi diez componentes distintos de veneno de serpiente, y aunque a primera vista los efectos puedan parecer similares, cada tipo de veneno de serpiente es distinto. Dependiendo del veneno inoculado, se puede producir una larga lista de síntomas. Algunos producen hinchazones, hemorragias, el colapso del sistema nervioso, y la necrosis o muerte del tejido. Sin embargo, es necesario recordar que las serpientes sólo atacan cuando se sienten amenazadas. En primer lugar y lo más importante, el veneno lo utilizan para conseguir alimento. Hablando en general existen dos tipos de veneno de serpiente: las hemotoxinas, que atacan a la sangre y las neurotoxinas, que atacan el sistema nervioso (Las cobras utilizan neurotoxinas).

Todas las serpientes de la familia *Viperidae* son venenosas en mayor o menor grado, y tienen uno de los medios más eficaces para inocularlo. Cuando ves a una serpiente con los colmillos extendidos, se trata de una de esta familia. Esto se debe a que los colmillos de la familia *Viperidae* son de lejos, los más grandes entre las serpientes -de hecho, son tan grandes que los colmillos deben retraerse para permitir que la serpiente cierre sus fauces. Las mayores serpientes de la familia tienen colmillos que llegan a medir más de cinco centímetros. Inyectan su veneno con un ataque rápido, y nunca se aferran a la víctima. Cuando muerden, los colmillos, que están huecos, inyectan el veneno de la misma manera que una jeringa hipodérmica. El veneno de esta familia de serpientes ataca el sistema circulatorio y provoca hinchazones, inflamación y hemorragias. En el pasado se creía que los efectos de este veneno eran localizados, pero ahora se sabe que los efectos localizados del veneno se producían al atar un pañuelo o presionar cerca de la mordedura para evitar que el veneno se extendiera. En la actualidad se cree que la mejor manera de actuar es permitir que el veneno se extienda, para que cuando se administre el antídoto, ninguna zona del cuerpo haya sufrido su efecto completo.

La familia *Elapidae* es otro grupo completo de serpientes venenosas. Las serpientes de esta familia tienen unos colmillos distintivos delante de la boca, pero son mucho más cortos y no necesitan ser retraídos cuando cierran la boca. Cuando una serpiente de esta familia quiere inocular

su veneno, debe aferrarse a su víctima. Cuando el veneno se extiende por el cuerpo habitualmente ataca y destroza el sistema nervioso. Algunas serpientes de esta familia tienen colmillos especializados que les permiten escupir su veneno a distancia. Esto sólo lo hacen como una maniobra defensiva, y está dirigido a afectar a los ojos de su atacante. El ataque es muy certero, y puede causar una ceguera permanente en sus víctimas.

La última de las familias venenosas es la de las *Colubridae*. Aunque la mayoría de las serpientes de esta familia son inofensivas, algunas de ellas son venenosas. Sin embargo, inoculan su veneno de una manera muy distinta que merece mencionarse. Estas serpientes tienen colmillos en la parte posterior de sus fauces y deben inocular su veneno en las heridas que abren con su mordisco para que surta efecto.

La Constricción de las Serpientes

La constricción es un método de estrangulamiento utilizado por varias especies de serpientes para matar a sus presas. Aunque algunas especies venenosas y levemente venenosas utilizan la constricción para dominar a sus presas, la mayoría de las serpientes que la utilizan carecen de veneno. Al principio la serpiente ataca a su presa y se aferra a ella, envolviéndola en sus anillos, o en caso de presas muy grandes envolviéndose completamente alrededor.

Contrariamente a lo que se cree, la serpiente no aplasta a su presa ni rompe sus huesos. Tradicionalmente se ha creído que las serpientes tienen suficiente fuerza para impedir que el aire en los pulmones de la presa, lo que termina provocando la muerte por asfixia. Sin embargo, algunas presas parecen morir más rápido de lo que sería posible mediante la asfixia, por lo que también se ha sugerido que la presión de la constricción, provoca una presión mayor en el flujo sanguíneo de lo que el corazón de la presa puede soportar, provocando un paro cardíaco e inconsciencia, aunque todavía no ha podido confirmarse con seguridad.

Algunos grupos de serpientes tienen patrones característicos de constricción, basados en el número de anillos que utilizan y su orientación. Aunque en todas las familias de serpientes existen especies que utilizan la constricción para capturar a sus presas, es un método especialmente conocido entre las *Boidae*, en las que se encuentran anacondas, boas y pitones. Su enorme tamaño, que les permite capturar presas especialmente grandes y su letalidad exagerada, han hecho que sean consideradas las serpientes constrictoras por excelencia.

Entre las serpientes venenosas que también utilizan la constricción se incluyen varias *Colubridae* como la musurana de Sudamérica, la culebra terrestre de Norteamérica y la serpiente arborícola marrón. Entre las *Elapidae* algunas serpientes australianas de esta familia también utilizan la constricción en la caza, además de su veneno.

Sistemas de Advertencia de las Serpientes

Las serpientes tienen una amplia variedad de métodos para advertir y engañar a los depredadores. Algunas de estas defensas son comunes en todo el reino animal, mientras que otras son específicas de las serpientes. Las serpientes utilizan dos tipos de advertencias: auditivas y visuales.

Una de las formas visuales más comunes de engañar a un depredador es imitar a un animal peligroso. Un ejemplo perfecto se encuentra en la serpiente de coral oriental del sur. Esta serpiente altamente venenosa muestra un patrón brillante de colores negro-amarillo-rojo-amarillo que advierte a otros animales de su toxicidad. Numerosas serpientes inofensivas que también habitan en la zona de distribución de esta especie venenosa han desarrollado patrones similares aunque ligeramente distintos. Todavía es una cuestión de debate si se trata de un proceso de imitación o no la razón de estas similitudes entre serpientes venenosas y no venenosas, pero el hecho es que parece funcionar. Esta variación dio lugar a la rima: "rojo toca amarillo, mata al amigo; rojo toca negro, no tiene veneno." -sólo la serpiente de coral tiene la conexión entre rojo y amarillo. La serpiente de hocico de cerdo utiliza otra defensa inusual. Cuando es amenazada resopla y sisea con fuerza. Si esto no funciona, se da la vuelta, abre la boca y se hace la muerta. Aunque parecer indefensa puede parecer ineficaz, a algunos depredadores no les gusta la carroña, así que este tipo de defensa funciona bastante bien.

Las defensas visuales más reconocidas de las serpientes son las exhibiciones de cuello. Aunque esta habilidad suele atribuirse a las cobras, otras serpientes también tienen esa capacidad. Cuando una serpiente extiende su cuello de esa manera, puede hacerlo de manera horizontal o vertical. Sin embargo, una serpiente tiene la capacidad de hacerlo de una u otra manera, no de ambas. Sin duda la exhibición más impresionante es la de la cobra. Ninguna imagen se encuentra tan asociada a las serpientes como la exhibición defensiva de la capucha abierta de una cobra. Sin embargo, la mayoría de la gente malinterpreta el uso de la capucha. Aunque es cierto que la cobra abre su capucha para amenazar a los atacantes a los que se enfrenta, también existen buenas razones para creer que la utiliza para protegerse de los ataques por la espalda. Si miras una foto de la capucha de una cobra por delante y por detrás, te darás cuenta de que tiene marcas más vistosas por detrás. Estas marcas se parecen a un par de ojos o una cara. En otras especies esta defensa se utiliza para que los depredadores crean que la presa es mucho más grande de lo que realmente es, o incluso que parezca un animal distinto. Otro hecho a menudo desconocido es que las cobras a menudo inclinan sus cabezas hacia delante, exhibiendo las marcas de su capucha hacia el cielo. Se cree que es para espantar a potenciales atacantes aéreos, como aves de presa.

Las serpientes utilizan dos avisos audibles para asustar a los depredadores. El más común es el siseo, una defensa sencilla que realizan exhalando ruidosamente el aire. Sin embargo, es más distintivo el cascabel de la serpiente de cascabel. El extremo de la cola de la serpiente de cascabel está formado de escamas gruesas y huecas que la serpiente sacude cuando está nerviosa. Cuando las escamas resuenan chocando entre ellas, producen un sonido característico, que puede oírse a cierta distancia y es inconfundible. A medida que la serpiente de cascabel envejece y muda, desarrolla nuevas escamas en su cascabel. Se asume que puedes contar el número de mudas de una serpiente de cascabel a partir del número de escamas de su cola, pero como los cascabeles se caen y desgastan con el tiempo y el uso, realmente el número de escamas sólo revela el número mínimo de mudas que ha tenido. Debido a que esta defensa es tan distintiva y eficaz, algunas serpientes inofensivas como las serpientes del maíz que viven en el mismo lugar que las serpientes de cascabel han aprendido a sacudir sus colas en la hierba o las hojas que las rodean para imitar el sonido del cascabel. El sonido es lo bastante distinto para que alguien con experiencia pueda distinguirlo, pero es lo bastante convincente como para engañar a la mayoría de los depredadores.

La Cobra Real

Como la especie de serpiente original de reproducción de las Nagah es la cobra real o cobra rey, esta serpiente merece algún tipo de atención específica. Uno de los hechos más desconocidos de la cobra real es que es una serpiente arborícola. Habitualmente se la suele representar o fotografiar en el suelo, pero en cualquier caso, es capaz de trepar a los árboles y suele encontrarse allí con frecuencia. Otro dato prácticamente desconocido de la cobra real es que su dieta consiste de manera casi exclusiva en otros reptiles. Como a menudo se la muestra en la naturaleza luchando contra una mangosta, a veces se asume erróneamente que se alimenta de mamíferos, cuando en realidad son los mamíferos los que se alimentan de ella. Sorprendentemente para ser una serpiente arborícola, la cobra real es la mayor serpiente venenosa del mundo, y el mayor ejemplar registrado ha llegado a medir la impresionante cifra de 5.63 m.

Ninguna información sobre la cobra real o sobre las cobras en general, estaría completa sin mencionar a los encantadores de serpientes. Habitualmente se dice que los encantadores de serpientes consiguen hacerlas bailar con su música, pero lo que en realidad se encuentra detrás del acto es muy distinto. Si crees en el espectáculo, el encantador sume a la cobra en un trance, debido a la melodía hipnótica y sus movimientos rítmicos. Aunque un encantador de serpientes puede tocar una melodía muy buena, no es muy probable que la serpiente entre en trance debido a la música. Como todas las serpientes, una cobra es completamente sorda. Realmente lo que ocurre es que la cobra se siente amenazada por su "encantador" y espera el momento adecuado de atacar para defenderse. Sin embargo, mientras el encantador de serpientes se siga moviendo, la cobra seguirá esperando para atacar, y el espectáculo continúa. Para no correr riesgos, algunos encantadores arrancan los colmillos de las cobras o les cosen la boca.

Serpientes de Cascabel

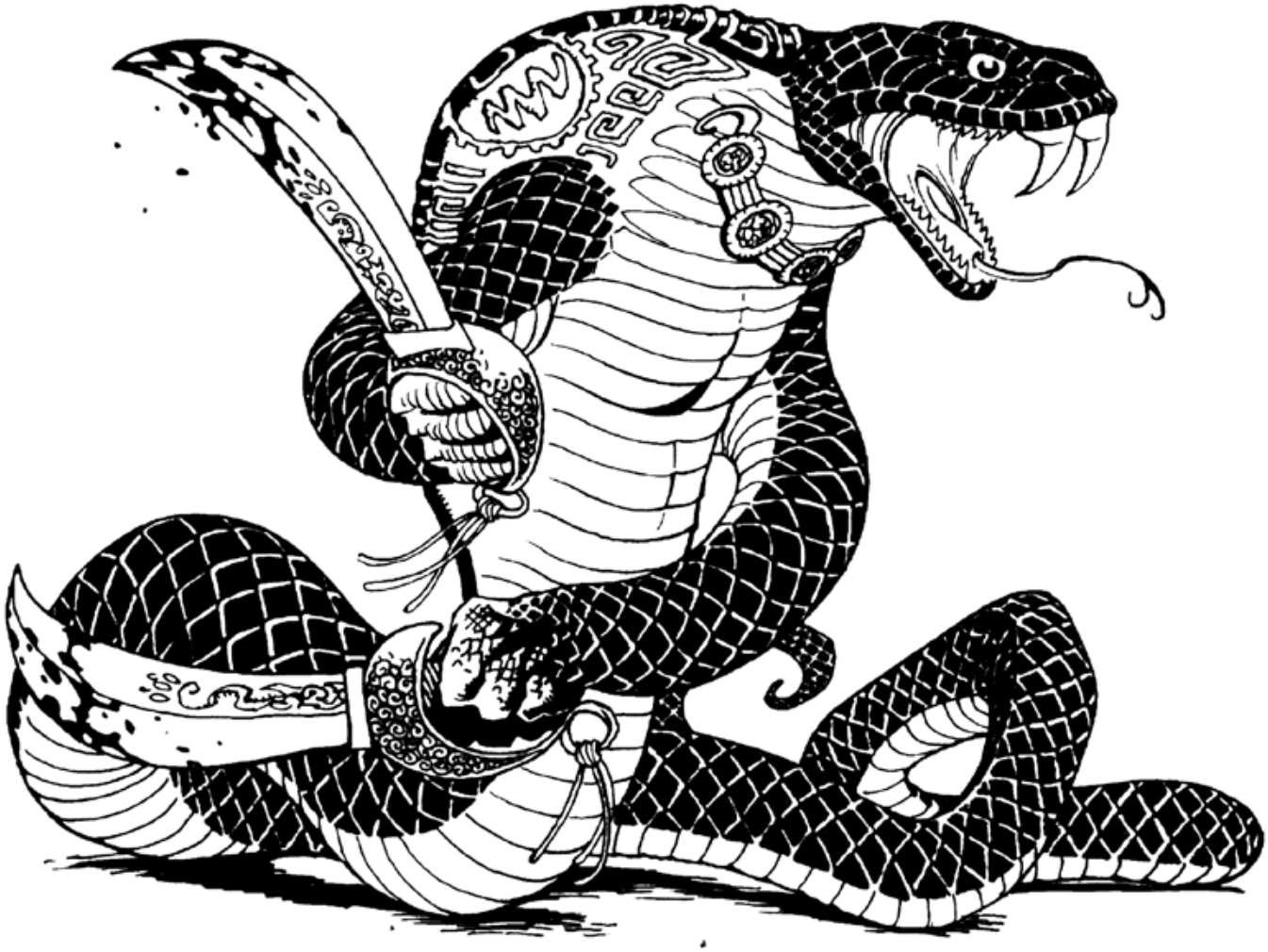
Uno de los tipos más famosos de serpientes venenosas del mundo, y las más extendidas por los Estados Unidos, son las serpientes de cascabel. Exclusivas del Nuevo Mundo, estas serpientes, de la familia Viperidae, son las candidatas más habituales para las Nagah que se reproducen en América. El territorio de las distintas especies serpientes de cascabel se extiende desde el extremo norte hasta el sur de América. Estas serpientes se pueden encontrar en todo tipo de ambientes, desde las selvas tropicales a los bosques templados. La mayor de las serpientes de cascabel es el crótalo diamantino oriental, que puede alcanzar más de 2 m. En el extremo opuesto, algunas serpientes de cascabel pigmeas dejan de crecer en torno al medio metro. Todas las serpientes de cascabel tienen suficiente veneno como para matar a un humano, aunque sólo las más venenosas, como la serpiente de cascabel verde de Mojave son lo bastante peligrosas como para matar a un adulto sano rápidamente. Estas serpientes casi siempre son terrestres y pesadas, aunque algunas son ligeramente arborícolas.

Rodeos de Serpientes de Cascabel

Los rodeos de serpientes de cascabel son un pasatiempo y "deporte" habitual en el sur de los Estados Unidos, principalmente en Texas. En estos rodeos, los lugareños se dedican a adentrarse en la naturaleza y capturar serpientes de cascabel a miles, que son llevadas en masa a un lugar centralizado, donde son guardadas en jaulas. A menudo las serpientes mueren aplastadas debido al apilamiento en las jaulas. Las supervivientes son utilizadas en juegos, entre los que se encuentra arrojar una docena de ellas dentro de un anillo con un participante, y el juego consiste en la rapidez en que consigue atraparlas a todas. Al final del rodeo, que a menudo dura más de un día, las serpientes restantes son cocinadas y comidas o directamente se matan. Recuerda que el recuento anual de mordiscos de serpiente de cascabel incluye a quienes son lo bastante tontos como para participar en el rodeo.

La Iglesia de las Serpientes

La serpiente ha tenido una presencia continuada en religiones y ceremonias religiosas de todo el mundo. En la actualidad, todavía se utilizan serpientes en procesiones religiosas como ocurre en Cocullo, Italia, donde la imagen de Santo Domingo de Sora es sacada en procesión recubierta de serpientes.



En Estados Unidos varias iglesias protestantes han utilizado a las serpientes de cascabel de sus ceremonias. La premisa de los pastores cristianos que las utilizan es que la fe les protege del veneno de las serpientes y es una manifestación del poder de Dios, permitiéndoles alcanzar la perfección. El origen del manejo de serpientes es incierto, aunque parece que comenzó a surgir de manera independiente en varios lugares a principios del siglo XX. El Tabernáculo del Góspel Completo en el Nombre de Jesús es una de las pocas iglesias que todavía practican el manejo de serpientes en los Montes Apalaches, un ritual marginado por el pentecostalismo y declarado ilegal en todos los estados menos Virginia Occidental.

Durante las ceremonias, pastores y feligreses sacan serpientes capturadas y guardadas en cajas, las miran a los ojos y estiran los brazos. Caminan y bailan con ellas, en ocasiones descalzos, y se las pasan entre sí, con cánticos y música. Las serpientes se encuentran tan confundidas por las vibraciones de la música y el ruido de la congregación que no suelen morder. Sin embargo, los accidentes ocurren y las mordeduras son frecuentes, hasta el punto que varias personas han muerto al no recibir atención médica a tiempo.

Otros Datos Inusuales de las Serpientes

- Las serpientes de la familia *Boidae* tienen espolones que posiblemente sean los restos atrofiados de patas traseras. Estos espolones son mucho mayores en los machos, que pueden utilizarlos durante el cortejo.
- Las serpientes venenosas pueden elegir entre inyectar veneno o no cuando muerden. Los mordiscos sin veneno a menudo son conocidos como mordiscos "secos."
- Australia es el único país donde habitan más serpientes venenosas que constrictoras. También es el hogar de algunas de las serpientes más venenosas del mundo como cualquiera que haya visto las películas de Cocodrilo Dundee ya sabe.
- La idea de construir un misil detector de calor procede de las fosetas termorreactivas de las serpientes.
- El Templo de la Nube Azul en Malasia es el hogar de la víbora de Wlager o víbora del templo, una especie tan dócil, que los visitantes se sienten lo bastante seguros para interactuar con estas serpientes de manera habitual. Sin embargo, por precaución, se les ha sacado el veneno, aunque mantienen sus colmillos intactos. También existen otras especies de serpientes en el templo, y desde el año 2005 se ha instalado un centro de cría.

• En Brasil existe una isla (Isla da Queimada Grande), también conocida como *Ilha das Cobras* (Isla de las Serpientes), donde se encuentra una especie endémica y exclusiva del lugar de la familia *Viperidae* que se encuentra entre las serpientes más venenosas del mundo. La isla se encuentra cerrada al público y algunas estimaciones señalan la presencia de una serpiente por metro cuadrado.

• Algunas serpientes son capaces de detectar cambios de temperatura tan ligeros en su ambiente como tres milésimas de grado hasta 3 metros de distancia.

Bibliografía

Obviamente, la información mencionada es sólo un breve fundamento de lo que hay que saber sobre las serpientes. Yo he pasado años aprendiendo sobre los reptiles y sólo he arañado la superficie. Existen muchos más libros en mi biblioteca de referencias para nombrarlos todos, así que sólo mencionaré los libros que he utilizado para documentar este suplemento.

-*Snakes*, por David Badger.

-*The World's Most Spectacular Reptiles and Amphibians*, por William W. Lamar, con la contribución de William B. Love.

-*A-Z of Keeping Snakes*, por Chris Mattison.

-*Snake*, por Chris Mattison.

-*The Encyclopedia of Snakes,* también por Chris Mattison.

-*Reptiles Magazine*, varios.

-*Vivarium Magazine,* varios.

Agradecimientos

Este capítulo no habría sido posible sin la ayuda de mi amigo y colega Donnie Schladt. Su conocimiento y experiencia con los reptiles ha sido vital para más de una parte de este capítulo.

Nota del traductor: Me he tomado la libertad de completar este capítulo con información adicional de internet.

Nagah™

Nombre: **Raza:** **Nido:**
Jugador: **Auspicio:** **Corona:**
Crónica: **Especie de ofidio:** **Concepto:**

Atributos

Físicos
Fuerza ●○○○○
Destreza ●○○○○
Resistencia ●○○○○

Sociales
Carisma ●○○○○
Manipulación ●○○○○
Apariencia ●○○○○

Mentales
Percepción ●○○○○
Inteligencia ●○○○○
Astucia ●○○○○

Habilidades

Talentos
Alerta ○○○○○
Atletismo ○○○○○
Callejeo ○○○○○
Empatía ○○○○○
Esquivar ○○○○○
Expresión ○○○○○
Impulso Primario ○○○○○
Intimidación ○○○○○
Pelea ○○○○○
Subterfugio ○○○○○
_____ ○○○○○

Técnicas
Armas C.C. ○○○○○
Armas de Fuego ○○○○○
Conducir ○○○○○
Etiqueta ○○○○○
Interpretación ○○○○○
Liderazgo ○○○○○
Pericias ○○○○○
Sigilo ○○○○○
Supervivencia ○○○○○
Trato con Animales ○○○○○
_____ ○○○○○

Conocimientos
Ciencia ○○○○○
Enigmas ○○○○○
Informática ○○○○○
Investigación ○○○○○
Leyes ○○○○○
Lingüística ○○○○○
Medicina ○○○○○
Ocultismo ○○○○○
Política ○○○○○
Rituales ○○○○○
_____ ○○○○○

Ventajas

Dones
_____
_____
_____
_____
_____

Dones
_____
_____
_____
_____
_____

Dones
_____
_____
_____
_____
_____

Trasfondos
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Rabia
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Gnosis
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Salud
Magullado		□
Lastimado	-1	□
Lesionado	-1	□
Herido	-2	□
Malherido	-2	□
Tullido	-5	□
Incapacitado		□

Rango

Fuerza de Voluntad
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Experiencia

NAGAH™

Homínido	Silkaram	Azhi Dahaka	Kali Dahaka	Kali Dahaka
	Fuerza (+2)_____	Fuerza (+3) _____	Fuerza (+2)_____	Fuerza (-1) _____
	Resistencia (+2)____	Destreza (+2) _____	Destreza (+2)_____	Destreza (+2)_____
	Apariencia (-2) ____	Resistencia (+3)____	Resistencia (+2) ____	Resistencia (+1) ____
Sin	Manipulación (-2)___	Manipulación (-3) __	Manipulación (-3) __	Manipulación 0
Cambios	Mordisco (Fue);	Apariencia 0	Apariencia 0	Mordisco (Fue+1);
	Garras (Fue)	Mordisco (Fue+1);	Mordisco (Fue+1);	
		Garras (Fue+1)	Constricción	
		Constricción		
Dificultad: 6	Dificultad: 7	Dificultad: 6	Dificultad: 7	Dificultad: 6
		PROVOCA DELIRIO EN HUMANOS		

Otros Rasgos

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Fetiches

Objeto: _____ *Nivel:* ____ *Gnosis:*____
Poder: _____
Objeto: _____ *Nivel:* ____ *Gnosis:*____
Poder: _____
Objeto: _____ *Nivel:* ____ *Gnosis:*____
Poder: _____
Objeto: _____ *Nivel:* ____ *Gnosis:*____
Poder: _____
Objeto: _____ *Nivel:* ____ *Gnosis:*____
Poder: _____

Samskara

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Combate

Arma/Maniobra	Tirada	Dif.	Daño	Alcance	Cadencia	Cargador

Tabla de Pelea

Maniobra	Tirada	Dif.	Daño
Agarrar	Dez + Pelea	6	Fuerza/C
Constricción	Dez + Pelea	6	Fuerza/C
Garras	Dez + Pelea	6	Ver Arriba/A
Golpe corporal	Dez + Pelea	7	Espeial/B
Mordisco	Dez + Pelea	5	Ver Arriba/A
Patada	Dez + Pelea	7	Fuerza +1/C
Puñetazo	Dez + Pelea	6	Fuerza/C

A= Daño Agravado C= Daño Contundente

Blindaje: _____

NAGAH™

Naturaleza: _____ **Conducta:** _____

Méritos y Defectos

Mérito	Tipo	Coste	Defecto	Tipo	Coste

Trasfondos Ampliados

Ananta

Ancestros

Contactos

Parentela

Pura Raza

Recursos

Otro:

Otro:

Poseciones

Equipo (transportado): _____

Pertenencias (guardadas): _____

Experiencia

TOTAL: _____

Obtenida de: _____

TOTAL GASTADO: _____

Gastado en: _____

NAGAH™

Historia

Preludio

Descripción

Edad: _____
Cabello: _____
Ojos: _____
Raza: _____
Nacionalidad: _____
Sexo: _____

	Peso	Altura
Balaram:		
Silkaram:		
Azhi Dahaka:		
Kali Dahaka:		
Vasuki:		

Cicatrices de Batalla: _____

Gráficos

Estructura de Nido

Boceto de personaje

NAGAH™

Soy como el viento que canta entre la hierba
a través de las hierbas que se inclinan como espadas leales ante mí.

Soy como la niebla que cae sobre la ciudad
sobre la ciudad que despierta y duerme sin pensar nunca en mí.

Soy como la lluvia sobre el río
sobre el río que alimenta a todo el mundo.

Soy como la garra de la bestia
la bestia que caza a su presa, y que nunca pregunta si se ha equivocado.

Soy como el sol y la luna.
Mis tareas nunca terminan
hasta que los corazones del hombre y la bestia se liberen de la crueldad,
hasta el fin del mundo.

— "Pero nunca desees libertad" Savari "El-cuchillo-que-se-alarga"

NAGAH incluye:

- Una visión del mundo desde la perspectiva de las asesinas de Gaia, desde su historia oculta a su críptica sociedad.
- Reglas completas para la creación de personajes Nagah, desde sus Auspicios estacionales y su veneno letal hasta sus Dones y ritos secretos.
- Una guía narrativa para crear Crónicas de asesinos, Fetiches únicos, personajes de ejemplo, datos sobre las serpientes y más.

WHITE WOLF
GAME STUDIO

La Biblioteca de la Hermandad